

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年12月下
定价 9.80 元

PS3失败的理由!
回顾新主机商战全貌
记述从梦想到深渊的转变

「热门新作特报」真·三国无双5

希魔复活「灵魂能力」传奇「人面鱼」恶魔城X血之轮回
蜘蛛侠敌友难分「美丽块魂」虹吸战士洛根之影

实况足球胜利十一人11

真·三国无双5



豪华别册附送

《WiiMe》

「总力企划」
游戏还能多暴力?
暴力游戏走向大揭秘

「彻底攻略」
最终幻想战略版A2
新天魔界·混沌世纪 愿望
元素圣兽 五柱神之谜

「人气连载精彩专栏」爱PSP/名越武艺帖/开发者之路
猎人生活杂记簿/战国英杰传/个人专栏

ISSN 1006-5032



实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书

NDS玩家必备的大宝典

年度特辑

玩转NDS实用技巧大全

Nintendo DS 终极奥技

DS不止是玩游戏的!
还有更多其他功能!
各种自制软件使用!
所有功能方法!完全公开!

《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价: 19.80元

各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应

NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书

各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能

各种流行烧录卡
一网打尽!!

无论是购买烧录卡还是使用
本书都是最优秀的向导



总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从2000年到最新2007
多款值得推荐的音乐、游
戏!不知道玩什么游戏的朋友
看看吧!

NDS各种
编辑部精选
最新热门

全国热卖中

超值价 **19.8元**

全力打造NDS各种软件使用 方法及技巧大全



NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽

全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。Wi-Fi网络的架设和设定、无线联机方法及实战攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点! NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。

全面接受邮购 邮购地址: 北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编: 100011

邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话: 010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

短短数月之间
一个曾经辉煌的传说
正在逐渐消散

PLAYSTATION3 不承认失败的旅途 还能走多远？

一个有机的生命体

装法拉利引擎的宝马

高级餐厅般的享受



真正高清晰的时代

梦想将从此时开始

名为PS3的神话初现之时
制造者们毫不吝惜自己的赞誉
被光环笼罩的雄心
展现出桀骜不驯的霸气

这是一部承载了梦想的主机
浸透着业界精英们的心意
在风雨兼程的旅途之后
人们渴望看到它闪亮的足迹

可是，理想终须由现实承载
游戏业界禁不起游戏
钟鸣鼎食一朝散尽
我们必须面对眼前的诧异……

PLAYSTATION3的历史沿革

PS3虽然才发售一年，但人们对它的关注早在数年前就已开始。想看清PS3的命运历程，就必须回溯SCE从策划、研发、宣传到发售这部主机的整个过程。和其它业界中的重磅产品一样，PS3经历了初期策划与宣传、重点发布与发售、售后经营等几个时期。不过，PS3在这些时期中的表现有着与众不同的特点。由于“PS2后继机种”的名衔，PS3在初期策划的数年间一直被神奇的光环所笼罩，但在后来的市场局势变化中，这种光环逐步被现实所取代，厂商方针的逐步转化和用户认识的逐步转变鲜明地显示了游戏市场竞争的残酷本质。在本页与下页中，我们制成了PS3迄今为止的大事年表。通过这个年表，可以清晰看到PS3在业界竞争中留下的每一个足迹。

充满传奇色彩的开始

在2006年以前，PS3基本是以“业界新宠儿”姿态存在于市场上的。令人眼花缭乱的新技术情报和高端产品信息不断飞进人们的视野，软件商也纷纷宣布加盟。当时的PS3，是一幅“一路顺风”的景象。

2005年5月17日 PS3的名称首次公开

PS3正式发表。几天之前，微软也发表了Xbox360。新主机的相继发表，使人们的眼光开始移向下一个世代。此时，PS3的全球出货量已经接近9000万台。



2006年9月22日 20GB版PS3宣布降价

SCE宣布调整搭载20GB硬盘版本的PS3在日本国内的售价，从原定的62790日元下调至49980日元。SCE同时公布，20GB版和60GB版都将搭载1.3版本的HDMI。本次发表中并没有提及60GB版价格的变化。此时距日版PS3的发售日已不到两个月。



2006年5月9日 发售信息的公开

在“E3 2006”上，PS3的两种机型及发售日、价格正式发表。

2006

2005年3月8日 Cell正式发表

索尼、IBM和东芝首次公开发表了合作开发中的Cell芯片。



2004年9月21日 蓝光采用决定

索尼正式宣布次世代PS主机将搭载Blu-ray Disc的消息。

2004

2005

2006年3月15日 突如其来的发售延期

在“PS 商业论坛2006”上，原定于2006年春季发售的PS3宣布延期至2006年11月发售，但并未公布具体发售日。

2006年9月6日 欧版宣布延期

SCE宣布欧版PS3延至2007年3月发售，年内出货量向下修正。

2006年11月11日 PS3主机在日本正式发售

两种PS3机型在日本正式发售，60GB版实行开放价格。由于PS3发售前，Blu-ray Disc的主要原件蓝紫色激光二极管大量生产失败，PS3的初期供货量严重不足，发售日当天仅出货9万台，所有零售点迅速销售一空。在其后数周中，每周供货量为3至4万台，完全跟不上市场需求。



↑ SCE高层亲临商场不屈的PS3日版首发现场。

2001年3月9日 次世代主机计划，始动

索尼电子娱乐（SCE）和IBM、东芝发表联合声明，表示将携手开发面向高速网络时代的超级处理器。这是与PS3相关的最初动向，但当时还没有信号表明该项合作的成果会应用在新主机中。2002年4月2日，这三家企业再次联合发布了将就尖端半导体制造加工技术的研发进行合作的消息。



↑ 三方联合的战略合作构想是PS3技术构架的起点。

在市场状况平稳之时 为下一步棋做准备

2001年初正是Play Station2（PS2）刚刚在市场上站稳脚跟的时期。3月末，PS2的全球出货量超过1000万台，市场状况良好。同时，CAPCOM于1月下旬发售的《鬼武者》成了PS2上第一款销量过百万的大

PLAYBACK

作，软件领域的世代过渡逐渐成形。此时的SCE开始着眼于技术延展问题，希望为下一步的市场延续做好准备。



PS3方针问题表面化 赔本销售前景可疑

日版PS3发售前后，Merrill Lynch日本证券公司对其制造成本进行了评估。生产一台60GB版PS3的成本约为85000日元。根据这项核算，SCE每销售一台60GB版的PS3，就要亏损至少25000日元。虽然生产环境

PLAYBACK

改善后成本会得到抑制，但该证券公司认为，这种成本高于售价的状况大约会持续到2010年年初。



2007年1月16日 全球出货量达到200万台

1月中旬, PS3在日本的出货量超过100万台, 全球出货量超过200万台, 而这个数字是SCE原本预计在2006年内达成的。索尼于2月份发表了2007年之3年的半导体事业中期计划, 大幅削减了游戏事业的设备投资额, 并取消了针对“Cell”下一代产品进行研发的大型投资。



↑欧美市场在PS3的市场推广中起着支柱作用。

软件开发费用成难题 市场差距开始拉大

PS3实际发售前, 很多当初宣布加强的软件商都选择“按兵不动”, 这是因为, PS3软件开发的现实环境过于严峻。一方面, 价格的高昂和供货不足严重影响PS3的普及速度, 软件的销售难以得到保障; 另一方

PLAYBACK

面, PS3平台的开发难度太高, 费用甚至达到PS2平台的数倍。这两方面的难题造成PS3软件续展困难。



2007.1

2006年11月17日 美版PS3主机发售

PS3主机在北美正式上市, 20GB版售价为499美元, 60GB版售价为599美元, 供货不足的状况依然存在。在发售后的一个月内, 北美发生了数起偷盗、抢劫PS3主机的事件, 引起了社会的广泛关注, 舆论的讨论之声此起彼伏。



2007.6

2007年3月23日 多地区版本发售

PS3主机在欧洲、中东、非洲、澳大利亚等地区和国家发售。

2007年4月27日 SCE首席执行官更替

SCE发表人事任命, 宣布平井一夫于6月19日正式就任SCE社长兼小组CEO, 原CEO久多良木健就任名誉会长。

2007年10月18日 索尼出售Cell生产设备

10月初, 有消息称索尼正在和东芝就出售Cell芯片生产设备的事宜进行商谈, 这个消息在10月18日得到证实。今后, Cell将由索尼和东芝共同出资的新公司负责制造。

Cell Broadband Engine



2007年6月16日 80GB版主机在韩国发售

搭载80GB硬盘的韩版PS3主机发售。韩版主机除搭载了容量更大的硬盘外, 规格与各种机种都与欧版60GB主机相同。

2007年9月20日 PS3新手柄正式发售

平井一夫在“东京游戏展2007”上进行基调演讲, 发表了同时搭载震动机能和六轴输出机能的新型手柄“Dual Shock3”。

2007年10月9日 低端新机模型加盟PS3阵容

SCE专门进行消息发表, 宣布经过重新配置的40GB版PS3主机将于11月11日在日本上市。新机模型搭载的硬盘容量为40GB, 取消了与PS2的软件互换机能及SACD播放能力, 但拥有新20GB版机型不具备的无线LAN机能, 除原本的黑色外壳外, 还有另一种钛白色的新色版本同时上市。

各地区主机相继降价 SCE重整市场战略

2007年中期之后, 世界各地的PS3零售价开始陆续下降。7月9日, 美版60GB版主机的零售价在美国下调至499美元, 在加拿大下调至549美元。10月7日, 欧版60GB主机的零售价下调至499欧元。10月9日, 伴随着

新社长对“PC论”的否定

久多良木健的“PS不是游戏机, 而是个人电脑”如今已经成为业界名言。很多人都曾引用这句话来批评SCE的PS3战略。2007年6月, 新上任的平井一夫在接受采访时坦言“PS3是一台游戏机”, 这在事实上肯定了久多良木时代的方针。

2007年10月本 征选仍在继续

最新数据显示, 10月下旬PS3的全球销售量已突破500万台。

2007.10

2007年10月10日 40GB版在欧先行发售

PS3的40GB版新机模型在欧洲先行发售, 价格为399欧元。由于欧洲原本只有59欧元的60GB机型, 价格下降幅度相对较大。

CHECK 市场形势严峻已成事实

2007年4月23日, SCE宣布建立蓝紫色激光二极管月产量170万个的生产体制, 希望重新整理PS3的市场运作局面, 在随后的几个月中, SCE进行了在各地调低价格, 研发新机型等工作。6月, 在有关媒体对刚刚上任的SCE社长兼CEO平井一夫进行采访时, 平井宣称“将在年内使PS3上的软件数量达到200款”, 不过, 从第三季度显示的情况来看, 这个目标能否达成存有很大疑问。事实上, 今年在PS3上发售的游戏当中, 很多都是和

Xbox 360版同时发售的跨平台软件, 这种倾向在欧美厂商的游戏中也尤为明显。Xbox 360在欧美的市场价位比PS3大很多, 厂商这样做是为了分散高成本所造成的风险。但这样一来, 很多游戏都是以Xbox 360的机能作为标准来开发的, 体现不出PS3独有的价值。除此之外, 还有很多原来发表在PS3上的游戏“改弦易辙”, 于10月上旬迁移到Wii上的《怪物猎人3》就是典型的例子。PS3想摆脱当前的不利局面, 并不是那么容易。

↑新机型的登场不知能否为PS3带来什么转机。

PLAYBACK

新机型的发售, 日版20GB主机的零售价下调至44980日元, 60GB主机的零售价从开价价格改为54980日元。



没有不败的神话,PS3王者末路。

前言

在次世代大战中PS3的颓势越发明显。人们开始沸沸扬扬地讨论这个王者后裔为什么会失败。想想真是可怜。这些讨论发生在PS3发售不到一年的时间。日本出版商晋游社日前出版了一本由宅男系作家根柢清史(Continue杂志的编辑)所编著的新书《PS3为什么会失败?》,深度解析了为何PS3会从刚开始的万众瞩目沦落到现在的玩家不买账、第三方软件商不搭理的现状。作者以专业的角度从SONY集团内部的权力斗争、PS3错误的产品定位、失焦的行销手法、超出常规的高价格……等来解析PS3的失败原因。根柢清史的《PS3为什么会失败》上架日本Amazon后排名一路攀升,目前位列第九位。本书不光从SCE上寻找PS3的失利更从索尼多年辉煌的历史上找出了其必然失败的原因。最后《PS3为什么会失败》仅代表日本作者根柢清史的观点,并非本刊立场。

日本人内心深处是很喜欢索尼这个企业的。特别热爱索尼产品的人被戏称为“索尼信徒”,那么是否还存在类似的“松下信徒”?其实,在家电业,比起是那个厂商制造,更重要的还是产品的好坏。不过还没有哪家电厂像索尼那样出产的商品引起过无数的争议。

以前在美国,说起“日本制造”就意味着便宜又好货,都是一组粗制滥造品,这样的耻辱历史在昭和30年随着索尼的半导体收音机的面世而变。几乎是在一夜之间“日本制造”=“价廉物美”,然后“世界的索尼”“技术的索尼”成为了日本的骄傲。

但人心就是难测,喜怒无常,就好像制想地想进东京大学的人,最后没考上有些人就特别仇视东大毕业的高薪官,这样的事发生在索尼身上嘛?索尼制造的最新次世代游戏机PS3所遭受的失败



的索尼?”

试想如果没有PS和PS2,那么游戏产业的发展也许会非常滞后。NDS、Wii、XBOX360的出现绝对不会是今时今日,因为没有PS产品,游戏产业不会进化得这么快。在此我们将回顾索尼在游戏业的辉煌历程,探讨今日PS3的艰难处境,如能给予读者对今后游戏业的发展以一点启示或引起一些思考,我们将不胜欣慰。

第一章 三个月内一决胜负

PS3生父久多良木健与廉民感觉的分歧

PS3的20GB版,也就是两种PS3套版的简装版,含税价格是62970日元。在PS3正式发售的2006年5月之后一年的E3展上,索尼公布了PS3的价格,当时在场的员工的感觉是“6月的景气一扫而光,取而代之的是一阵阵莫名的寒意”。

作为参考我们提供这样一组数据,PS3的前辈PS和PS2首发价格都是39800日元,身为元祖的国民游戏机FC的首发价格是14600日元,之后继承“任天堂天下”的SFC价格是25000日元,虽然参照不同年代物价不一样,但肯定的是,PS3作为一台游戏机开创了一个超出常识的价格。

关于这个价格SCE社长兼集团CEO的久多良木健说过这样一句话——“也许太便宜了”。

“这就是PS3的价格,是定得高了还是低了,我希望消费者不要对PS3仅仅看成一台游戏机。因为PS3是独一无二,有其它主机不可望其项背的优势。打个比方,区别就好像是去高级餐厅与普通食堂用餐一样,其中的差别是显而易见的,这看起来是个糟糕的例子,因为有点极端,但事实如此!这就是一台游戏机到底能做什么?它的价值何在?我认为能提供给消费者前所未有体验的优秀游戏机,价格不是问题。初代PS发售时还有PS2发售时,人们都抱怨价格高。但一旦上市后是怎样的局面呢?是疯狂的热销,空前的受追捧。我们的PS3将带来真正的高清、便利的网络,

将带给玩家真正的次世代游戏体验。所以,我认为和PS、PS2一样,喜欢游戏的人百分之百会购买我们的PS3。”

以上就是久多良木健的“高级餐厅”的讲话。之后这个讲话在网上广为流传,使用的场合多为敲打PS3。这是一个贫富差距在世界各地都逐渐加大的“等级社会”,是一个再怎么拼命工作、再怎么拼命工作都不可能丰衣足食的社会,绝大多数人都是为了生活奔波的“底层”。久多良木健这样的精英意识强烈的发言,招来大众的反感就不难理解了。

如果换一个说法,不知久多良木健会用怎样的辟谣。“高级餐厅”的确是一个非常不合适的比喻,人们只是记住这个餐厅的最低门票超过了6万日元。

关于“PS、PS2发售时人们也抱怨价格太高”,久多良木健本意想以此为PS3带来一些有利的声援,但说法也是站不住脚的,这两台机器当初都是39800日元的价格发售,比PS3的20GB版也整整便宜了2万日元。初代PS发售的1994年,当时一张游戏软件的价格就是惊人的一万日元!把游戏软件与硬件一对比,确实相当便宜,就我个人所知当时很少有人抱怨PS的价格过高。PS2也一样,人们相当满意一台附加了DVD功能的高性能游戏机不到4万日元的价格。

所谓的“带来以前的游戏机不曾有过的次世代游戏体验”,喜欢游戏的玩家都会因此热血沸腾,但并不是说你们厂商说什么价我就给什么价,游戏业界的“潜在适当价格”是确实存在的,那个上限就在4万日元左右,超过六万日元的游戏机无一例外都是“失败的硬件”,最后的命运也都是黯然退场。

另外,久多良木健这样的索尼副社长认为6万日元的“高级餐厅”太便宜了,他可能没想过一般上班族可能一个月甚至一年才去一次高级餐厅,这就是庶民与精英的区别,也是PS3自绝于大众的信号,它可能作为“高级餐厅”很便宜,但我们吃不起。

PS3运营模式转变

虽然久多良木健和SCE把PS3置于怎样的定位是他们的自由,但是各游戏杂志、经济杂志都在热闹非凡地讨论PS3作为一台游戏机是不是太贵了?答案是肯定的。热心的玩家也表示会一直等到PS3降价时才购入。

面对一片质疑之声,久多良木健早就准备好了“明确”的答案。当洞察力深刻的著名IT记者后藤



并不是这样。PS3并没有像索尼所预期的那么热卖,数字摆在哪儿是无法回避的现实,虽然听起来不大耳,但再这样下去索尼毫无疑问会在这场次世代游戏主机大战中完败。索尼到底发生了什么?

PS3的销售不振,很多人认为是PS系列主机的生父——久多良木健太执着于硬件机能的提高,高价格也超出了人们的心理底线,但这就是索尼一直以来的风格啊,索尼的历史就是沿着这样的发展道路走来的。伟大的创造者丰田昭夫曾号召“软件与硬件相融合”,但在出井伸之(原索尼会长兼CEO)手中索尼更偏向于软件,导致硬件方面逐渐落后,而此次PS3的问世是不是可以说索尼又回到了那个当年的“技术

弘线采访久多良木健时，这位SCE一把手说：“PS3作为一台高级家电绝对是方便便宜的，但作为一台游戏机嘛……你还可以读出PS2啊。”

从以上话语中我们可以读出久多的真意，他想把初代PS以来的游戏业来个大规模的改变。

“游戏机的运营模式是游戏软件加硬件的业务，再加点就是任天堂时代的权利券，但是这次一切都不同了，我们的PS3将改变这种运作，硬件就是硬件。”

销售家电的厂商像家电产品本身盈利，这是理所当然的。但在游戏业就不是这么回事了，人们常说“没有软件的PC就是个主机”，这种情况对游戏机而言更是大有过之，PC用途多，但游戏机主要就是游戏，如果没有大量有趣的软件，游戏机连箱子也如。

所以游戏机都是采取战略性的价格，初期忍受大量赤字，争取迅速让主机普及，主机销量上去了，软件销量也就水涨船高，各大软件商也会不断发售新的游戏，这就进入了一个良性循环，软件商的销售会填补硬件前期期的亏损，进而盈利。这就是游戏主机的盈利规则。

但久多良木健说：“这种运营模式将由PS3改变，硬件的亏损将不再由权利券来平衡”，与其说久多良木健颠覆了游戏机的常识，不如说他将没把PS3定位为游戏机，他把PS3定位成了别的什么东西。怎么说呢，虽然久多更愿意人们把PS3看成一台电脑。

附上苹果的商标可以卖2000美元

要开展业务，这现实吗？但PS3高价背后的性能确是超群的，发售的两种PS3版本都带有HDD硬盘，硬盘比固态硬盘那样廉价，这也成为妨碍PS3降价的一大因素。但消费者才不关心你硬件的成本，不管你标榜有怎样的技术革新，总之，反对降价的消费者是有的。

不幸的是，久多良木健的想法与“上帝”越来越远了。

苹果的CEO认为，如果PS3附上苹果的商标就能卖到2000美元，但是PlayStation的话就不可能，这就是苹果与PS在电脑领域的差别。

好吧，久多良木健这番话的意思就是“PS3卖2000美元（24万日元）都不过分”。他的对比可以这样来理解：如果你有24万日元，你可以买一台20寸的液晶电视，或者一台13寸的宽屏笔记本电脑，关键是那不买6万日元的PS3真是亏大了！

但关键是谁拥有只有在苹果电脑上才能运行的软件，如“DTP”，人们看中的并不只是品牌，而是实用价值，苹果的高效专用软件让它物有所值。但是看下一PS3的现状，虽说那让人笑掉大牙的24万日元了，就是与6万日元身价相符的软件也没有。那么久多良木健又想怎样把这个叫做PS3的电脑软件弄搞起来呢？

软件的完克依靠民间志愿者

久多良木健对PS3的软件不足曾做过这样的表述——“PS3可以像电脑一样进入你的生活，这是一个很惊人的东西，我认为广大民间高手可以为PS3开发软件。就好像PC业一样。”

久多良木健的初衷是希望得到民间编程高手的协助，这是一种在IT业界为流行的高效组合，被称为“生态系统”。

“生态系统”借鉴了自然界生态模式的成功之处，许多厂商相互竞争、相互提携，最终达到共存共荣。比如说电脑，免费软件数量增多的话，那么用户

也会逐渐增加，这样一来，企业开发的产品收益也就相应上升，从而有更多的资金来开发商用软件，这样又促进了PC硬件的普及，形成良性循环，Windows就是这样发展起来的。

久多良木健也希望PS3通过这样的模式发展起来，他认为PS3完全有这个能力。要想在电脑界取得成功，久多自然而然地想到了苹果的成功之路。苹果的Macintosh系统是很成功的，但在北美也不过不足3%的市场占有率，即使由于iPod空前热销，乐观预测也不过达到5%的占有率。这样不过占个人电脑市场的20分之一。但苹果是活得不错，就因为它特别。

想在电脑界占有一席之地并不是久多的一时狂言，这是为了减轻索尼和SCE的负担，是一个久多良木健必须许下的突破成本削减计划。

让久多良木健引以为傲的还有他的掌上明珠——PSP。“以PSP为例，从日本来看，似乎是任天堂的NDS风靡世界，PSP像个半调子。但是在美国和欧洲，PSP很受欢迎，由于PSP强大的性能，良好的网络环境，他们能生上面做出很多东西。这是NDS根本不具备的。只要你有能力，你能在我们的主机上做出自己喜欢软件，扩展你主机的可能性与趣味性。我希望PS3也能这样发展自己。”

不多温美之辞称赞PSP的程序自制功能，说到底不过是一面之辞而已，纯属个人见解，而SCE的态度正好相反。PSP初期，自制软件运行良好，但是SCE通过更新让更多的自制软件动不了。

Why？因为很多玩家用自制的软件来模拟运行他社出的游戏软件，还违法拷贝游戏在记忆棒上玩。如果就这么放任不管的话，那PSP就会成为一台“专利侵害硬件”，SCE的动作很快，不断地更新PSP版本，希望堵住漏洞。

但是民间的破解组织是不会轻易失败的。索尼PSP的新机一放出，世界各地的破解高手马上就将其破解了。然后索尼又再次抢修漏洞，而破解组织又再一次破解。这样令人啼笑皆非的情况在PSP发售的两年间不断上演，很明显，SCE将民间的“草根软件”当成了敌人。

PS3想依赖的“生态系统”也有同样的危险，这就像一柄双刃剑。在日本销售不断的PSP在中国却是大受欢迎，最大原因就是盗版猖獗，人们肆无忌惮地在上面运行非法软件。所以，久多为PS3设计的“民间软件战略”，同样面临着巨大危机。

另一方面，Windows和苹果的系统都有各自的用户群，经过几个时代的交替不断进步化而来，但

游戏机最多也就是5年左右的寿命周期，两者真不是一个级别上的。

降价回归“游戏机”行列的PS3

在2006年的东京电玩展上，久多良木健惊人爆料——“在日本，20GB的PS3售价49980日元，这与前晚6万日元的价格相比便宜太多了，不过时隔四个月而已。”

这么突然的战略转变想必是过高的价格使PS3遭受非议所致，如果还坚持以前的高价，那么可能真的只有索尼铁杆才会购买了，而软件商的态度又视硬件的普及而定。在久多良木健拒绝爆炸性的发言之后，日本著名的游戏杂志集英社大家角满表示“差不多也就值这个价”。

那么，PS3降价的原因是什么？

久多良木健归结为货币的汇率问题——“其实最初在北美的售价都预定好了，是500美元。而且一部分软件商和玩家也表示没问题，在欧洲是490欧元，由于欧元对日元的汇率升高，因此欧洲方面也认为这样的售价是合理的。几乎没有入抱怨PS3售价过高。”

凭借美国和欧洲的逻辑来为日本市场定价，根本无视日本人的感受，后果是可想而知的。原微软XBOX360日本最高负责人丸山善浩曾经说过：“如果没有在日本市场取得成功，那么XBOX360就不算成功。”经过7PS、PS2两代霸主，把日本市场牢牢握在手心的久多良木健，也许根本没把日本市场放在眼里，日本市场好像天生就是索尼的囊中之物。

我们相信久多降价的原因是很多的，不光是上述一点。但从中我们可以读出什么信号呢？那就是PS3在向游戏机回归，久多曾三令五申地说PS3相当一台超级电脑，而售价却是便宜的。这次降价表明，SCE回归了传统游戏机的盈利模式，初期靠卖硬件，后期通过软件的权利金盈利。这么看来，久多良木健的盈利规划是在“大倒退”了。

那么久多所谓的玩家自己动手制作的软件的构想又怎样了呢？完全是一句空话！一片荒草横生的废墟要变成耕地不是那么容易的。PS3的准备工作严重不足，光是支援第三方软件商开发游戏就把SCE折腾得够呛，根本没有时间为PS3弄一个更为友好的开发环境和一个便利的网络环境让玩家自制软件。

PS3的定位从“超级电脑”变回了原来的游戏机，那么既然你辜负不了凤凰，你是一台游戏机了，小特儿，那你就得有个自知之明的重新定价，为了主机的普及定一个成本以下的价格。

久多良木健的“超级电脑”之梦，还未启航就失



“附上苹果的商标，PS3可以卖2000美元。”

致了，价格问题是很现实的，一个在消费者眼中根深蒂固的东西，你想要改变它比登天还难。不过PS3的问题不是改写价签就可以轻松搞定的。从市场市以来就麻烦不断，比如说首发时的供货不足。

出货不足，PS3的难民们。

终于到了PS3的发售日，2006年11月11日。PS3比XBOX360提前了一年，比Wii早了三周。万众期待这台备受争议的主机，王者的后嗣。因网网上各大购物网的定货早就被预定一空，各大卖场提前预约量也销售一空，还有无数的买家在店面排队等待。那么“即使PS3降价了，但售价还是过高”的非难在这样疯狂的购买狂潮中销声匿迹。PS3的王后风范风光万丈。

日本全国各地的大型电器卖场的周边都被围得水泄不通，看着人头涌动的壮观场面，一时之间PS3千载万代一接江湖的错觉油然而生。比如新宿西口的电器贩卖连锁店，等待着PS3发售的买家把店铺包围了一圈，结结实实铁桶一般，而且这条盘根错节的“蛇”还把尾巴延伸到了另一条看不见店铺的街道上了。

但不幸的是，这么多排队的可怜的人们，他们中的大多数是买不到PS3的。PS3首发出货严重不足。一位在辛苦排队忍受你推我搡的拥挤后仍没有买到PS3的男性，在像镜头前抱怨道“我们是PS3的难民”，一时间，这句话在互联网上大肆传播，成了热门话题。

PS3的一飞冲天好像成果喜人，事实却是相反的，首发当日PS3的出货量只不过区区8万台，还不到前辈PS2的90万台的十分之一，由于买不到PS3而又不甘心就此离去的人在各大电器店转来转去，“PS3难民”成为街头一景。

游戏机的首发销量有时是决定性的。一台游戏机的生死存亡很大程度上决定于首发的形势。PS3就算是个20、30万出货也绝对是卖得掉的，但是它没有，PS3的出货量比多承诺的首发出货量少了太多，而且一时半会还补不上来。对很多玩家来说，就是争个首发，他们不会悠闲地等着索尼慢慢腾腾的再供货，他们就想在那一天买到，迟一天都不行！购买力这么旺盛的大好机会就这样被索尼放走了，以后需要多少个日日夜夜才能弥补首发的损失呢？

DC败北的再遇？

在首发日严重供货不足又不能很快再出货的游戏主机无一例外的失败了。1998年SEGA拼上自家性命命的DC也是首发供货不足，损失惨重，以后一直没缓过来，这致命的一击是DC成为悲剧的开始。

当时在媒体上出现了“SEGA会如此倒下吗？”这样的标题。太惨了，太惨了，DC发售时的场景和PS3一样的恐怖，人！全是人！还是因买不到自己

想要的东西而野蛮兽性爆发的人！但DC当年的境况还是比PS3稍好些，首发出货了15万台。但由于后续出货跟不上，年内的销售目标从100万台下调至50万台，白白损失了购买热潮的大好时机。

此后DC一路衰落，日本国内的DC销量约225万，每周销售连上时代的PS都比不上，2000年3月登场的PS2给了DC一击重拳，DC销量欲坠，不久在2001年3月停产，SEGA一十八载的硬件厂商之路由此画上了句号。



“DC的悲剧”和PS3的境况有很多相似之处。DC和PS3同样是因新技术的导入而出产困难，PS3在2006年内出货量数原定200万，实际只有81万，而比PS3晚上市三周的Wii则在年内出货了195万，差距显而易见。

还有一点值得注意，那些售出的PS3真的是到玩家手中了吗？至少不全是。那些异国的来客把PS3抢走了，特别是中国人的集团，他们排队买PS3只不过是打工而已，把PS3交给一些商人然后领取报酬。之后数日，不断在网上出现PS3的高价出售，比正规售价又贵了几万元。60GB版的豪华PS3成交价格有时竟达20万日元。由于PS3迟迟不能大规模供货，在圣诞商战中那些囤积居奇的二手商人狠狠赚了一笔。

如果索尼真能实现200万台年内出货的诺言，那么二手商人断不会有这等好事的，PS3的价格也会很快回落，那么也不会再出现XBOX360多少时间，对Wii也还有余裕。发售延期，出货不足，追加供货这确是PS3的失败。

那么出现这等“突发事件”的罪魁祸首是谁呢？那就是索尼对高新技术的执着一——次世代DVD新规格蓝光。

第二章 蓝光之于PS3

蓝光首次世代DVD规格

PS3的发售数度延期，首发出货的不足，关键并

不是CELL芯片与游戏开发难度高这些问题，而是在玩家听来不怎么熟悉的一种叫蓝光（Blu-ray）的次世代DVD格式。

“由于PS3搭载了在市场上处于先驱者的蓝光驱动器，因而它不得不延期发售，PS3难免有推迟蓝光格式的重大代价。”这就是久多良木健对延期的解释。

很多日本玩家根本不知道什么叫玩儿是蓝光，他们只要买PS3，根本不在乎什么次世代格式。索尼为什么要PS3上加入这么一个零件，因为它想借PS3

之力推广蓝光，没想到反而成了PS3的累赘。

所谓的蓝光是一种支持读写的大容量光盘规格，也可视为次世代的DVD格式，它是实现更高画质的DVD光盘技术的一种，主要由跨越了多年敌对关系的索尼和松下共同开发。

现在普及的DVD容量从4、7GB至8、5GB，只能容纳1、2小时的高画质（VHS标准）

内容，与此相对，蓝光光盘的容量是25GB至54GB，是目前DVD最高容量的6倍多。

那么为什么需要这么高容量的光盘规格呢？对开发者来说，可以尽情地表现想表现的东西表现出来，而从大局上看，这是未来四、五年的数字化高清时代的必然趋势。

数字高清的画面极其精细，以现在的DVD容量是不能满足需要的，而BD光盘则可以收录3至6小时的高清影像，蓝光播放器很好几种型号正在研发中。的确如此，蓝光格式是很先进的技术，那为什么久多良木健非得将游戏机的PS3装上这玩意儿呢？这也可以说是游戏进化的必然趋势。

蓝光光盘和PS2、PC用的DVD同样是软件和数据记录载体。从1997年在PS上发售的《最终幻想》以来，电影级别的游戏逐渐增加，大量精美CG的加入对游戏载体也提出了更高的要求，从CD-ROM到DVD-ROM（比CD容量高7至14倍），接着再跨DVD容量的大作也开始出现。

从这个发展现状来看，似乎久多良木健对蓝光的投入与期待情有可原，PS3搭载蓝光也是顺应大势所趋，天经地义，但有点不对劲啊！这么优秀的次世代DVD技术，为什么至于PS3具备，财大气粗的微软为什么没在自家的XBOX360上也搭上这样的驱动器？这就要联系到次世代DVD的“格式之争”了。

蓝光对阵HD-DVD

2005年9月26日，微软和生产Windows PC芯片的英特尔关于次世代的DVD格式表明了己方的立场。这两家巨型企业支持的不是蓝光格式，而是与蓝光相敌对的另一种次世代DVD格式——HD-DVD。宣布加盟HD-DVD Promotion Group推广HD-DVD格式的企业联盟。

在目前的DVD容量窥探见日，数字化高清时代即将到来之时，次世代的DVD格式竞争趋于白热化。

当年录像带格式VHS对β之争历历在目，各大企业在那场战争中豪掷万贯，把宝压在自己看好的格式上，这个市场蛋糕太大了，各大厂商巴不得多咬两口，但是市场是残酷的，一山不容二虎，占得优势的阵营软件越来越多，硬件也卖得越来越多，厂商们光是睡熟数钱就行了，日子过得滋润。相反，没有成为“标准”的格式，那些背后支持的厂商只有喝西北风，别说赚钱，开发成本的回收都很成问题。在这种



PS3, 杀入次世代光碟格式之争的刺客——SCE生命中不能承受之轻, 延期的罪魁祸首。

媒体格式之战中是泾渭分明的成王败寇。

微软和英特尔支持的HD-DVD是用现行的DVD技术, 将音画进一步提升, 也能对高清内容的一种保护。蓝光是索尼和松下合作, 而HD-DVD是东芝和NEC共同开发的。虽然微软和英特尔都表态支持HD-DVD, 但实际上动作不大, 它们并没有积极参与HD-DVD的研发, 也没有为此付专利费, 事实上它们是中立的, 等到次世代DVD格式之争尘埃落定之时, 它们才会选择自己真正的主人。没有永远的朋友只有永远的利益。

倒是如这个, 微软和英特尔是何等巨大的企业! 一个是PC界的软件巨霸, 一个是硬件巨霸, 在电脑界拥有压倒性影响力的两家公司共同声明支持HD-DVD, 其影响和连带效应是不可估量的。

两社支持HD-DVD的理由是技术比较成熟, 和现行的DVD产品性能较好的兼容, 造价也比蓝光便宜很多, 能较快的大规模量产。也就是说, 抛弃蓝光的理由是和现行DVD技术相去甚远, 成本太高, 量产化遥遥无期。

让我们抛开这些技术上的问题, 微软和英特尔支持HD-DVD还有战略上的考量, 别的不说, 单说PS2让微软的XBOX吃了数十亿美元的大亏, 这让微软和索尼结下了梁子。下一步, 敌人的敌人就是朋友, 微软不会放弃任何打压敌人的机会, 我虽然是通的, 但我声明支持HD-DVD, 凭我在WindowsPC的统治地位, 你索尼想普及蓝光就得给我多吐两口血。在严峻的形势下, 索尼的门店都PS3就不得不在这场战争中背负起推广蓝光的重大责任。

PS3发售的延期

PS3的外形和在变的硬件经过多次变更, 但有一样东西是从没有变过的, 那就是蓝光光驱。从PS3对外公布以来, 蓝光光驱已锁定是PS3的标准搭配, PS3是为了普及蓝光杀入次世代DVD格式之争的刺客, 是战略武器。

但问题是在2005年3月PS3第一次发表的时候, 蓝光的诸多规格还没有确定……

并不是技术上碰到了什么不可攻克的难关。不管是光碟还是录像带, 它们都是载体而已, 如果没有电影、音乐、软件内容, 那就不过是一块普通的圆盘。如果希望让消费者花钱去买你的“圆盘”, 那你就得想办法让这些电影、音乐提供商给你盘里塞东西, 有“料”你才能卖。可是, 在现行DVD上还有很大利润空间, 次世代规格不明朗的情况下, 这跟提供商给的“出厂产品”提供内容支持并不是容易的事。它们有很多要求, 要求你改这改那儿——无论是硬件还是软件, 蓝光都没有准备充分。

于是, 在2006年3月, 久多良木健宣布PS3的发售延期到11月1日。

这本来应该是一个大新闻, 但都在大家的意料之中。PS3搭载的高端组件太多了, 不光是蓝光, 还有索尼和东芝、IBM联合研发的芯片CELL和高端显卡REX, 这些组件多么令人不安的芯片, “什么时候发表延期声明”早就在玩家讨论之中。

PS3延期的原因主要有两个, 但不关芯片和GPU的事, 它们是万全的。久多良木, 关于PS3延期的原因还是蓝光和东芝设计HDMI高清线都没有最终确定。这里提到的HDMI意指高清画面的输出规格。

“PS3发售易使人联想到为人的蓝光播放器, 但实际上PS3是一台不折不扣的高端蓝光播放器”, 久多良木健在记者面前这样表示。的确, 和市面上为数不

多的蓝光播放器比起来, PS3算得上价廉物美。

蓝光光碟有一个AAC的版权关键技术, 这是保护著作权的東西, 作用和iPod上限制拷贝次数的DRM相仿, 这些东西都是为了保护内容提供商的利益, 这方面, 索尼必须在消费者和厂商利益之间取得一个平衡点, 既要让消费者满意也要让内容提供商放心。消费者总是想更自由地使用电影和音乐等资源, 但那些著作权的厂商为了自身利益不得不限制消费者的一些行为, 比如拷贝。蓝光采用的AAC著作权保护技术早就开始研发, 虽然预定在2005年8月就完成该技术的所有规格, 但最晚落实却一直拖到了2006年1月。即便如此, 还不能马上生产蓝光驱动器, 接下来需要通过BDA(推广蓝光的业界联盟)的认可, 可是索尼获得许可的时候已经接近2006年4月了, 这是索尼的又一个重大失败。

XBOX360加入次世代DVD格式战团

XBOX360为了部分抵消PS3搭载蓝光光驱的优势, 决定对蓝光-HD-DVD标准, 但是XBOX360已经搭载了普通DVD的光驱, 所以微软与HD-DVD阵营另外发布了一款名为XBOX360设计的HD-DVD光驱。虽然后来关于360会推出搭载HD-DVD新版版的传言满天飞, 但到现在也没有实现。

为什么? 答案很简单。次世代DVD光驱, 不管是蓝光还是HD-DVD价格都太高昂了。

比如, 东芝在2006年3月末发售的世界第一款HD-DVD播放机HD-XA1, 单价价格是1070美元左右; 在北美发售的廉价版的HD-A1也要499美元, 而且还是亏本卖! 据Supply调查, 东芝版HD-A1的最低价的成本大约是700美元。也就是说, 东芝每卖一台就要承受差不多200美元的赤字。对应蓝光光驱的硬件就更好用了, 2006年7月, 索尼在北美发售的B2播放器BOP-S1的价格接近1000美元; 后来生产的PS3专用的蓝光光驱成本就是360美元——美元折合110日元的汇率算来就是38500日元, 一个蓝光光驱就相当于当初PS2首发时的价格(39800日元)!

就算搭载蓝光光驱的PS3卖得这样便宜, 也没有起到多大推广的作用。微软当然犯不着看索尼较劲, 出个搭载HD-DVD光驱的新版360, 所以就弄了个周边发售, 让真正有需要的人去选择。

XBOX360的游戏软件还是以普通DVD的形式发售, 而且画面和音响效果比起搭载了蓝光光驱的PS3也不遑多让, 在其发售后一年里它才销售了50万, 这不由得让人们怀疑PS3真的有必要搭载蓝光光驱吗?

即使没有PS3的协助也能胜过HD-DVD

蓝光和HD-DVD之争是次世代DVD格式之争的胜者吗?

现在就可以看出一些端倪。“三宅之内打胜HD-DVD阵营”——今年3月在德国举办的CeBIT业界大会上, 欧洲BDA会长弗兰克·山内, 作出了以上的强势发言。

早在2005年10月, 大型调查企业美国普华永道公司就发布过一个“最终获胜将是索尼阵营”的调查报告。那时, 蓝光和HD-DVD都还没有量产。

原因何在? 因为蓝光拥有比HD-DVD更多倍的电影厂商的支持, 北美各大电影公司纷纷雪崩似的支持蓝光, HD-DVD在电影市场上显得形单影孤。蓝光阵营不光是拥有丰富的电影资源, 在零售市场上, 提

BCN统计商店和购物网站次世代播放器的销量, 蓝光播放器占到了96%的比例, 而HD-DVD只有可怜的5%。

值得注意的是, 这些数据把PS3包括在内, 大多数消费者还是把PS3认定为游戏机购入。

可以说HD-DVD是争取了现在, 以目前DVD生产线上次世代DVD光驱, 成本是下来了, 保住了眼前利益, 但却失去了未来。单层蓝光光碟的容量是25GB, HD-DVD是15GB, 双层蓝光光碟50GB, HD-DVD是30GB, 即使HD-DVD最终实现3层化, 也不过45GB, 而且随着制作工艺的复杂化, HD-DVD在成本上的优势就体现不出来了。

从各方面看来, 即使没有PS3加入蓝光阵营的协助, HD-DVD的未来也是岌岌可危的。

从另一方面, 现行的DVD市场同样很有活力, 使用蓝光和HD-DVD的用户非常之少。即使是蓝光比HD阵营占有优势, 但是要想成为市场的主流也还需要很长的时间。所以, 预测归预测, 猴年马月的事情了吧。

微软对次世代DVD格式之争有独到的见解, 比尔·盖茨曾说过这样的话: “对我们而言, 物理格式怎样都无所谓, 这次的物理格式之争将是最后一次了! 我都不愿这场战争会有多大的意义, 网络下载与硬盘选择可以解决一切问题!”

选择蓝光阵营的PS3从上述几点看来是如此的没有意义。

第三章 被PS3光辉掩盖的危机

PS是多久良木健个人的东西吗?

PS系列产品的意义——多久良木健, 可以这么说, 索尼久良木健的东西是“PS系列的核心部分”, 而索尼的东西是指蓝光之类的与PS系列产品的本质不相关的技术。

至今为止, 这两条分支的矛盾并不很大, 直到PS3, 那是多久良木健与索尼集团的一次并不十分成功的整合, 蓝光游戏说到底只不过是索尼集团战略的重要一环, 对于游戏机来说并不是必须的(以前来看), 喜欢游戏的玩家也不愿意为这个用不着的东西多掏腰包。索尼集团硬是弄了个“不纯物”塞进这台王者后起之秀, 很多人从此不满。

有一句名言: “肮脏的东西就应该还给肮脏。”那么如果索尼系列产品纯粹可以看作多久良木健个人的东西, 沿着过去的成功经验走的话, PS3就能成功地继承以往的经验吗? 这就是本篇的主题。

人如果一失败的话, 他就会千方百计寻找失败的原因, 在失败中吸取教训, 但是, 一个取得辉煌成就的计划, 要想预先发现成功背后的危险, 找出日后失败的原因那就非常难了。“富不过三代”这话是很有道理的。

通常都说常胜的人很傲慢, 这些人经常说“不试试怎么知道”, 他们为了延续以往的光荣, 有时反而会作出一些违背成功传统的举动, 不是“确定正确后再前进”而是“自己认为正确就放手干”。多久良木健就是这样的人。但是, 可能他要进行相关商务教科书的反面教材了, 十年的岁月如弹指一挥, 但一个业界精英如果判断失误, 可能把自己重伤得再也爬不起来。

初代PS的巨大成就, 是多久良木健的天才加上天时地利等各种条件结合的结果, 还有一点, 也是很



讽刺的一点就是“过于强大的任天堂”。当年的任天堂过于强大而保守，今天的索尼则过于强大而激进，这就是两者最大的不同，也是两者失败的根源。久多良木健太自以为是了，他好像觉得不管PS3怎么变，我们这些消费者都应该乖乖地掏银子，还得得快点儿。

PS计划启动

PS的诞生也就是索尼游戏事业的起点，这个起点和任天堂也是有渊源的，当久多良木健接下进军游戏业的战略时，他就毫不犹豫地展开了行动，他不断造访京都任天堂的本社，争取多方面的合作。当时在索尼社内久多的计划并不被看好，他们对其太多的评价是“一个电子技术的疯狂爱好者”，当时索尼的主流是AV机器等电子产品，把游戏机看作是小孩儿的玩具。但就是这样的环境中，久多不屈不挠，任天堂终于在SFC上采用了索尼制造的PCM音源芯片。

任天堂和索尼的关系在不断合作中加深，久多的构想开始进入第三阶段，那就是1990年的“PS计划”，就是这个计划埋下了使两社关系最后走向决裂的阴影。

这个“PS计划”是和1994年发售的PS完全不同的东西，“PS计划”意图打造当时已取得天下的SFC的升级版主机，将SFC与CD-ROM驱动器结合，这对索尼来说是打开游戏机市场的一大战略棋子，也是久多证明自己实力的绝好契机。

“PS”这个名字是久多良木健亲自提名的。这也透露出久多强烈的个人风格，工作用的电脑那个游戏机就成了PS，这也是索尼意愿的体现，但这个游戏机超前了，任天堂与索尼都不明白这个东西到底有多大用。

把CD引入游戏机是久多深思熟虑后的结果，要将两个不相干的东西联合起来是需要一个桥梁的。当时CD已经发售五年多了，CD播放器也卖得很火，可还没有进入游戏机领域，久多认为这是将“家电”与“玩具”结合的一个完美的契机。

虽然这个SFC加CD驱动器的新版主机可能不会普及，但SFC的卡带媒体在CD-ROM面前显得更加过时，然而由于技术的进步，卡带媒体的容量进化到了48M比特=6MB，但CD的容量却是它的近百倍。同期NEC的“PC-E”专用软件，CD-ROM的数据量达到了600MB，像《天外魔境》这样满载了大量动画



的大作开始登场。NEC出品的搭载CD-ROM的游戏机市场价格为10万日元，对任天堂构成不了多大威胁，但或多或少推动了任天堂与索尼的合作。

这个SFC加CD-ROM一体化的“PS”试玩机开发非常顺利。1990年1月1日，索尼与任天堂正式签订了开发协议，任天堂社长山内溥与索尼社长久夛大贺交换了双方的契约书。

这个“家电”与“游戏机”结合的新锐硬件在1990年6月1日的CES电器展上正式亮相。

任天堂的背景

索尼与任天堂联合制作游戏机的新闻掀起风浪，当时各大杂志还刊载了新机器的完全预想图。

然而，不久后任天堂在一次记者招待会上发表了一个惊天动地的消息——“我们的CD-ROM游戏机的开发是和飞利浦合作的。”飞利浦也是一家大型电器企业，与索尼共同开发CD-ROM，后来又合作推广一种叫“CD-I”的新技术规格。

索尼一切都被蒙在鼓里。虽然任天堂还在继续履行与索尼的契约，但“PS计划”实际上已经胎死腹中。被任天堂玩弄于股掌之间的久多良木健怒了，他杀到任天堂京都本社，质问“这到底是怎么回事”，对方描述写得绘声绘色过去了……

此后索尼与任天堂矛盾激化，任天堂为什么要背信弃义？江湖传闻是这样的：“任天堂在合作过程中了解到索尼惊人的技术力，由此产生了恐慌，害怕索

尼会吞掉自己。”

不管任天堂的理由是怎样的，索尼确实是被挟了，久多良木健鼓足勇气换来的就是任天堂和飞利浦的合作！

不过任天堂真心实意要推行CD-ROM游戏机吗？它的“诚意”是很值得怀疑的，和飞利浦合作的SFC/CD-I慢慢也没了消息，销声匿迹。这任天堂心里的算盘是怎么打的？

任天堂再三表现出与大型电器企业合作开发新版游戏机的兴趣，而又不实施操作，它的真正企图是“打压敌对会社的游戏机开发计划”。

88年10月SEGA的游戏机“MEGA DRIVE”（简称MD）发售，这部主机是世界上第一台16BIT的游戏机，迫于压力，任天堂声明SFC将在89年7月发售，后来延期到秋季，最后发售的时间是1990年11月。

91年12月MD的CD-ROM改进型“MD-CD”发售，而在90年任天堂就发表了SFC的CD-ROM改进型，这么绝妙的时机显然不是偶然，这是为了打压对方的妙计，联合索尼、飞利浦等大厂商，大家如果

真喜欢这样的机器的话，几乎都会选择比SEGA更强势的任天堂的改进型机，这就是任天堂幕后与索尼、飞利浦合作的原因，它放个烟雾就把消费者和其他厂商迷得团团转。

DO IT!

看清任天堂真面目后的索尼应该走自己的道路，久多良木健狠下心一条道走到黑，他决意开发索尼自己的游戏机，在1992年索尼的经售会上，久多良木健义愤填膺地对社长久夛大贺喊道：“任天堂作出这么过分的事情，我们不能就这么忍气吞声！”大贺副社长也咬牙切齿地拍桌子拍得咣咣响：“DO IT！非输给他们自毁的京都老小子一点颜色看看不可！那个只会做玩具的土包子。”在久多和大贺雷霆万钧之下，索尼独自开发游戏机的“X计划”开始启动，“久多良木健计划”从此拉开了华丽的开幕。

但是第二次“PS计划”并不是一帆风顺的，社内社外都有强敌。

当时索尼内的不少元老这样说道：“任天堂现在正处于全盛时期，虽然不甘心但坦白说我们索尼就只能输给他们这样的企业。”“对，这关系到索尼的荣耀，万一我们输给了那家京都的低端厂，那可如何是好啊？”

可贵的自尊心在作祟。索尼社内真正真心单干是索尼自己的游戏机之路只有大贺和久多两人，那些元老不想打无把握之仗，自尊心使他们变得畏首畏尾。

想时形势逆转的转折点出现了，反对派的大佬原SCE会长丸山茂雄改变了他的立场，这对“PS计划”影响甚大，丸山曾在社内发掘出大量的人才，拥有极高的威望，他与久多这个技术狂人的碰撞却是索尼之幸。本来两个人就是犟脾气，丸山没比久多这个乳臭未干的小子放在眼里，认为索尼的游戏机计划毫无前途，而久多也认为丸山是一个庸俗自傲的糟老头子。那么久多与丸山“童叟的火”是如何产生的呢？

在一个出版社举办的宴会上，丸山收到了一个礼物，那是一台PC，丸山这类索尼老头子向来把游戏

疯狂的技术狂人久多良木健的滥觞之作——
“DO IT! 给那自毁的京都土包子点颜色看看!”

泥潭，那就是电影事业。当年索尼花费了约48亿美元的巨资买下了北美的哥伦比亚电影公司，可是出的影片都不卖钱，索尼和共同踏入电影的松下共亏了一千二亿日元之多，但是继承了盛田昭夫遗志的人荒典雄并没有一刀砍掉电影投资，这个索尼的累赘被出井伸之大胆的决策力和超群的行动力变成法宝，在出井伸之就任社长上台后的八个月后索尼的电影事业成了大方向改革，索尼北美电影随后连连连票房成绩节节攀升，电影部门从赤字高挂成了一个盈满钵满。

从出井伸之以上的失败和成功的事迹，我们不难看出，他在硬件技术方面是个外行，但在软件内容方面有过人之处。本来索尼是“技术的索尼”以高超的技术水准傲立世界，可是在出井的时代，索尼电影发展受到各界的关注，索尼的硬件水平在各方面反而都有不同程度的倒退，原先领先同行的领域也被慢慢赶超。

文科系社长的风格

电影部门扭亏为盈，出井伸之的版舵也直起来了，出井伸之从2000年开始由索尼社长升为会长兼集团CEO，但出井这样的“软件”成长的背景却埋下了祸根。原来在本章的“硬件”方面，出井伸之却迟迟拿不出有效的改革方案，有索尼特色的硬件产品越来越少。

对这个索尼的影响是深重的，比如说电视，索尼的电视曾经风靡全球，但它后来在液晶电视的进化过程中却落后很多，CRT电视的消费者选择普遍上道和日立，液晶电视消费者选择韩国的三星，曾在电视市场上称雄的索尼宣告危机，其领土不断被蚕食。

很多这样的例子在索尼原先领先的硬件领域发生着。这正是出井伸之对硬件技术的无知造成的，就电视技术，索尼本来可以少壮即兴！但出井的商业脚步，但出井在CRT、液晶、等离子等电视发展方面上犹豫不决，根本不具备能力决定创新技术将在市场上统治，本来是引领市场潮流，创新技术让身后的同行纷纷跟进的索尼变成一个白痴——在二流口小国何行。这回头头来变成了“只进退步率”。但出井伸之还不足以为自己独台独下，实际上这种程度的失败并不是什么大问题。“只是在时间轴上有一个小误差，我们还有时间补救的。”

事件的发生总是有原因的，索尼的“失去的十年”对太多良木健这种技术派打击是很难消化的，PS平台日后的发展，CELL、蓝光如果是曾经的索尼也许PS3能赶在2006年发售，“技术的索尼”光辉的失去对PS3计划是 一场灾难。

出井与久多良健的联合

2003年4月，在各项改革计划遭遇失败后，出井伸之成立了一个特殊的组织“BBNC”，“BBNC”的任务是支援次世代的高新硬件的开发，比如说“CELL”和“蓝光”。

当时的索尼形势严峻，电子部门萎靡不振，股价也跌跌不休，终于在4月26日发生了索尼大暴乱事件，索尼股价跌去半截。在各部门都发疯可危之际，由久多良木健领导的索尼电子娱乐部门（红丝线，蓝军奋战，不断地给索尼输血。久多良木健由此被指称为索尼的副社长，兼任“BBNC”的负责人，这个信号让世人看到了索尼新的希望。

其实出井伸之和久多良木健是有共通之处的。虽然文科系出身的出井伸之和技术狂人久多良木健理念不同，但这两者都是索尼社内的“非主流派流”，都有不少不乖张行为。是同一人，江湖上又传闻出井伸之打算让久多良木健当后援者。

“BBNC”负责的宽带计划是索尼特别重要的一环。出井伸之担任了政府IT战略会议的议长，引领日本的IT发展。当时森喜朗首相解散了“IT革命”，力图把日本打造成世界网络环境最优秀、国家，政府



的“e-Japan构想”意图构造一个次世代的超高速网络。

本来索尼在宽带方面根本是无利可图的，因为同是IT战略会议的一员的山元武夫则解释“雅虎 BB”宽带计划以盈利性的价格几乎垄断了日本网络市场。

索尼在这方面并没有外界传言那么大的野心，但是这个宽带计划却让久多良木健的SCE产生了让PS2去网络试试水的想法。也是PS3全面迈向网络化的先行尝试。

PS2的网络服务

索尼的宽带战略交给了“BBNC”，久多良木健打算展开PS2的网络服务“PSBB”计划。

- 但是，具体应该怎样做呢？久多良木健在网络方面也是外行，没有多少经验，他也没有拿出相应的规划。几经周折，SCE终于发布了PS2的“PSBB”功能。
- 1、能够通过网络下载PS、PS2游戏的相关内容。
 - 2、用专用的ID，玩家可以互相交换信息。
 - 3、可以播放下载的音乐。
 - 4、可以播放下载的电影。

玩家们沸腾了，游戏、电影、音乐都可以在游戏机上下载使用，这是PS平台历史性的飞跃啊。但玩家的狂热在漫长的等待中降温，等等啊等等，啊啊啊啊，游戏和音乐的下载服务 一直没有开通，玩家们也不能收发信息，不如此，作为一台 网络游戏机PS2连网上联玩游戏这样的最基本的服务都没有展开，真正利用PS2的网络功能的第三方厂商只有SQUARE，而且这个SCE的总匠还是尽心尽力的做游戏，其王牌大作“最终幻想11”就是一个最大的罪孽。

久多良木健对全世界都充满了期待的“PSBB”网络服务并没有下多大心血，他把玩家兴奋的呼号抛在了脑后，PS2的“PSBB”只是一个未完成的粗略的蓝图。

这也是 种绝佳机会的错失。虽然游戏机以算和网络不沾边，但网络化是游戏发展的趋势之一，就算“PSBB”是一个浅尝辄止的试水计划，但你也久多良木健也试水浅了浅了，脚板一沾水你就做回来了你，多涉一下水又难不难。试想如果当初久多良木健抓住机会，真心实意地展开PS2的网络服务，让PS2巨大的用户群取得多大的收益啊，经验也会积累很多，可以试试“PSBB”迈向正轨的话，那XBOX还有XBOX360的网络绝不成为其优势，网络优势也将是索尼的 论据就是那 亿的用户群。

看看如今今日PS3网络服务的蹒跚脚步，这就是当年“PSBB”网络服务计划不完美的因果。

PSX的困境

2003年索尼集团经营方针说明会上，展台上有

一个被白布覆盖的东西，当揭开这块神秘面纱时，一台箱体形状的游戏机现身了，这是久多良木健的新发明“PSX”。

“这是游戏机与家用电器概念的完美融合产物。”久多良木健傲慢地介绍这台机器。其实说白了PSX是一个继承了PS2的基本架构，加强DVD播放功能，加强超级HDD硬盘的混合产物。

对于这么一台“古怪”的机器，大家很快从最初期待中清醒过来。

“不过就是一只将已有的东西混在一起的大杂烩，没有什么特别引人注目地方。”！JP证券交易部高田裕史

“商品的颜色和定位都很模糊，价格也过高，所以我想很难卖出去。”（零售店店员）

确实，这类商品失败的案例太多了，原来SFC就搞过游戏机与CD机的混合型，DC也推出过可以播放DVD的上面，但这些都明不明不白的东西无一例外都失败了。和上面这些可怜的东西理念差不多的所谓的 游戏机与家用电器概念的完美融合产物，的PSX，这个将PS2和HDD融合在一起的产物注定没有一个光明的未来。

而在价格的制定上也很微妙，PSX的定价是79800日元（160GBHDD版本），如果分别去市场上购买HDD硬盘和PS2的话是要贵一些，但有些用户是有PS2的啊，有些用户又是拥有大容量的HDD硬盘的，这也让买家头痛，厂商混合的东西并不一定是消费者需要的。

更有过之的是，等PSX上市后消费者发现现实的性价比太过的很差很多，光驱读取速度慢，不能播放DVD+RW和CD-R，也不能播放MP3的音乐文件，甚至连“PSBB”也不対応。

PSX没有如久多良木健预想的那样满足大家对PS2升级的要求，很快从市场上消失。而PSX的“高价格”，“机能缩水”，“定位模糊”等弊端，再一次的降临在索尼后来出的PSP与PS3上。

PSX包含的信息是极为重要的，消费者不会为了看起来实惠，但其用不上的机能掏腰包，对违背语义的机能缩水也深恶痛绝。PSX的失败包含了太多失败的信号，让人吃惊的是这么明显的信号居然被久多良木健忽略了。PSX以失败告终，没有 一点儿被索尼吸收，PSX也死了。PSX诅咒已悄然降临到PS3上。

PSP的初期不良事件

作为本期主题相关的事件，我想索尼的携带掌机PSP初期的不良品引起的骚动举一个例子。

2004年12月12日PSP的首发，秋叶原和新宿排起了数千人的长队，索尼准备的20万台PSP转眼之间



被疯抢一空

索尼先别忙着乐，接踵而至的是顾客的投诉，液晶屏角度不对称，“口”字键按下后无法弹出 UMD 从光碟盒中飞溅而出等问题浮出水面

本来呢，PSP在2004年发售是不可能的事情，但是任天堂的NDS选择在2004年12月发售，为了捉住时机打入NDS、PSP霸权上，在缺乏最终调校的情况下开始生产，终于酿成了后来的恶果。

这后来发生的事更是糟糕，索尼客服中心电话由于线路拥挤根本打不进去，而且交换新品也没货，钱也退不了，而且居然还有“10000日元修理费事件”，玩家都绝望了。

久多良木这时出来发言了：“这是我设计的硬件是为了游戏开发者和广大玩家设计出来的巅峰之作，由于液晶屏幕再也不能小了，PSP本体也不能变得再大，所以按键的位置相对固定，但这不是什么设计错误，我们设计出来的是世界上最美丽的东西。”

久多良木健康离奇在上的姿态惹怒了玩家，不少玩家将购买任天堂的NDS。

索尼对待消费者的态度消极还有一例。索尼的“VA 0”液晶电脑会随着使用日期的增加出现一条黑线，慢慢地越来越多，让人啼笑皆非的是这样的情况正对在索尼保修期刚过的时候发生，典型的索尼风格。而后来索尼经过调查认为液晶屏幕根本没有问题，声明要修理的须付63000日元的修理费。但是采用同样液晶面板的日立等厂商却是无偿修理。

从以上的两例我们可以看出索尼像对待罪犯一样对待它的消费者，索尼的东西出了名的麻烦，而且退货修理还得消费者掏腰包。这还是在索尼这些世界级企业的形象抹黑。

索尼的傲慢造成的更大的恶果还在后面。

前途灰暗的电池回收事件

前面所讲的两例受害的范围还只是直接购买索尼产品的顾客，出了事故拾起来还比较容易。但索尼是世界巨头众多的业务关系，生产的产品都被很多厂商应用在自家产品中，辐射极广，如果在这种情况下出现产品的缺陷又会造成怎样的影响？

史上最恶的电池回收事件就发生在索尼身上。2006年8月电脑厂商DELL宣布了一项震惊世界的决定：回收所有DELL笔记本电脑的锂电池。至此，DELL笔记本电脑已发生了六起起火或者爆炸事件，回收的规模是410万，前所未有。

那么生产这些电池的锂电池厂商是谁呢？很好是我们熟悉的索尼。关于这次电池回收事件，索尼表示将“支援”DELL一部分。很好，我们的索尼好像没有认识到事情的严重性，也可能是索尼

实在想死不认账。但事实明摆着，这款锂电池也是索尼独自开发的号称“轻量化”、“高输出”、“快速充电”的高性能电池，它应该负全部责任，事发时已经有好多厂商采用了这款锂电池，“责任全在索尼”这样的呼声一时在业界风起。

这是一场雪崩一样的回收事件。美国的苹果公司也开始在自己的产品中回收起火危险的索尼电池，数量约为180万台。其他如富士通、日立、东芝等在自有产品的电脑上选择索尼锂电池的厂商纷纷开始回收自己的产品，这起史无前例的电池回收事件，损失达510亿美元。索尼不得不由于不可推卸的责任负担其中的大部分。

正在处于缓慢恢复期的索尼在站起来的過程中挨了一记重重的闷棍。这对PSP3的发售又加重了负担。PSP3本来可以用更低的有竞争力的价格发售的。

第五章 CELL壮志未酬

CELL的野望

2007年2月，索尼公布了将在今年底的三三三计划减少半导体投资的方针。这个决定暗示PSP3的“心脏”CELL的发展计划发生了180度的转弯。CELL芯片计划的兴趣集中在2004至2006年的时间段，总共投入了4800亿美元巨额投资，这样的计划将在今后慢慢回收。

在花费了这么巨额的资金后又后撤，不因为PSP3的销售不好，也意味着索尼放弃了以CELL芯片拉动其他产业发展的战略。

CELL除像产业在网上的生物，它们能找到同伴结成一体，人多力量大，结合得越多，其运算能力越强。如果你家中有一台PSP3，那么在处理任务时还可以通过网络找到其他PSP3成员，世界上有如此众多的网络用户，如果用CELL处理器的用户多了，那么实现跨国网络那样的虚拟世界也不是不可能的事情。

但是，直到2007年7月，CELL芯片并没有出现在更多的其他场合，索尼将CELL的家电也迟迟没有发表。这么看来“联合越多CELL就能发挥出更大运算力”的优势就体现不出来了。

为什么CELL没有如索尼预期的那样出现在更多的电器产品中？

首先，发热量太高了，在SCE公布的数据中，PSP3的最大消耗电力是380W，这在玩家中引起了轰动。因为这样的功耗等同于台式洗衣机和大型冰箱，有人戏称“PSP3天可以拿来当取暖器”，PSP3的电费将相当多的一部分是CELL产生的，而且PSP2的平均消耗电力是45W，由此可见这是一个多么大的

“进化”。

这还不是主要的，因为CELL物有所值，它运算能力高啊，但如果把它装入冰箱、洗衣机等家用电器又会怎样一种情况。洗衣机需要影像处理机能吗？冰箱需要网络机能吗？难道我给一台洗衣机装个高运算能力的CELL，那这台洗衣机洗出来的衣服就会干净一些吗？

那好，CELL既然不能大规模地运用在家电领域，而PSP3又卖不出去，那CELL的再研发与推广的投资自然要被削减了。

被抛弃的CELL和PSP3

PSP3采用的CELL是90纳米的技术，如果可以实现65纳米工艺制造的话，那能耗和单价都会降下来，但索尼迟迟没有展开行动，为什么？资金被削减了，而且还有差不多230万台的PSP3积压在库。

索尼耗费了4600亿美元研发出来的CELL目前就只有PSP3这一款产品运用，索尼各大部分门已经费了不少心血在上面了，而且PSP3的初期与损益极其巨大，给其他部门也造成了不小压力，可是PSP3就是不争气啊，卖不出去的产品再怎么宣传都要变卖，索尼对PSP3的支援在慢慢减少，只有SCE技术部门。

其实，我认为索尼是还有很多办法啊PSP3走出困境的，比如说索尼近年来最受欢迎的产品之一“BRAVIA”液晶电视，如果宣传上把PSP3与“BRAVIA”液晶电视联合起来的话，那PSP3的内置播放器和超强的游戏体验都能得到一个更好的体现。

索尼没有这么做，而且其他部门还慢慢萎缩，比如蓝光驱动器的量产给PSP3的首发造成的影响就是灾难性的，PSP3的年内出货量不得不从400万台下调到200万。当有人关于电池回收事件问道“索尼的技术力正在下降吗？”久多良木健康不客气地回答：从今天这个情况看来，的确如此。

索尼本社从支援PSP3的方法本来有很多，但是都没有积极实行，PSP3的困境绝对不是SCE一个部门的错。PSP3难道就如CELL一样被索尼给抛弃了吗？

第六章 做不出iPod的索尼

双子的失败——PSP3和HDD音乐播放机

本来应该是完全制霸的市场领域却遭遇了意想不到的失败，PSP3并不是索尼的首例，还有一次就是索尼的HDD音乐播放器对阵苹果的iPod的惨败。

索尼在音乐领域占有很大市场，但iPod把索尼挤到了边上。HDD播放器需要硬盘和PSP3一样是与软件结合才能生存的平台。HDD的失败和PSP3有很多相似之处。这对“双子”都太超前于时代了。当年携带音乐播放器的王者索尼为什么做不出iPod？

为什么iPod能以己之力席卷整个音乐播放市场？首先，无论作为什么产品完成度都非常之高，这是一个大前提，论什么优秀的设计理念没有一个周全的系统规范，那设计出来的商品就不能体现自身的魅力。这个商品的优越之处，就是“iPod之耀”，上下滑动的操作画面非常舒适，咕嘟咕嘟地上下拉动条框选择自己喜下的歌曲是一件很爽的事情。这跟好像把PSP踩在脚下的NDS的触摸屏操控一样，用户感觉就是个菜单。这样舒服的操作使得音乐播放器的敌人望尘莫及。

另一个就是“专用软件 iTunes 管理软件”，这个软件也是非常便利用户的，你可以把iPod上一些曲传送到iPod的歌曲曲以自己喜欢类型和歌手分类，就好像建立一个音乐图书馆。

索尼音乐下载服务的失败

但是不管iPod和iTunes的设计再怎么好，如果没有海量的歌曲支持也会无人问津。在2001年，iPod登场六年后才开始，其他厂商远远落在后面的音

乐下载服务，那就是“TMS”，联合各大音乐发行商以超低价格实现了“所有音乐一网打尽商店”，iPod的音乐播放者地位由此而生。

其实真正的音乐下载业务日本比北美还早几年实现，1999年12月SME的“b2music”就实现了这服务，但当时只提供很少一部分不怎么热门的音乐下载，世界上没有一个音乐发行商真正正式地商用化。日本的厂商本来是最愿意去的，有机会实现联合各大企业形成“所有音乐一网打尽商店”网络上放。2000年4月索尼设立了网络音乐下载部，想联合其他企业共同开展网络下载服务，而东芝等企业则对索尼一直保持警惕，旗下的东芝E没有采用索尼，而是独自开展自己的“du-u.com”音乐下载服务。

索尼没有像苹果那样有魄力去联合其他厂商开拓市场，音乐下载服务的缺失就是最好的例证。

软件拖累硬件

“HDD音乐播放器只需用半年，或者最多一年时间就可以超越iPod。”

2004年7月索尼的安德社长发出了这样的豪言壮语。在落后苹果的iPod五年之后，索尼搭载硬盘的音乐播放器终于发表了。此前索尼虽然也出了几款携带播放器，但由于能保持的歌曲不多没有起到多大效果，所以索尼最终决定采用内置HDD的办法解决这个问题。

苹果的iPod也不足完美。特别是音质方面，不少消费者对它极为不满。所以“AV的索尼”开发的新型HDD音乐播放器在当时利用备受期待。

可惜的是索尼并没有提出过显而易见的绝好机会，在对手的破绽暴露出来的情况下，索尼出的产品只是让消费者觉得iPod的缺点不是那么的微不足道。HDD音乐播放器的表现糟糕透顶，居然不对应有很大容量的MP3格式，而仅仅只是采用iPod的专用格式。ATRAC格式是指ATRAC、ATRAC3、ATRAC3p，索尼独自开发的格式。也就是说如果你要使用这台机器，就不得不把其它任何格式的音乐转换成ATRAC格式，这还是一个多么愚蠢可笑的事情。而且你千辛万苦终于转换完成后，从PC上传送至HDD音乐播放器上的时间长得离谱，iPod仅仅需要4分钟就能转换完成的音乐，索尼的HDD音乐播放器竟然需要40、50、甚至13分钟。

更可笑的是索尼知道错了又抽自己两巴掌，后来又对应MP3格式，传送速度也解决了，但消费者的批评又接踵而至，“你索尼当初为什么不这么做？”

索尼一向以为可以凭一己之力控制市场，昂贵的索尼从来不愿低下它的头领，不管是对消费者还是对竞争对手，明码市场的动态就是那样了，索尼偏偏逆水而行，让消费者接受自己的发明，以前的像索尼格之乎，现在的索尼格之乎也这样，索尼更觉得这样得意，不管是为了消费者还是为了自己。

索尼为什么做不出iPod，为什么会丢掉传统的便携式音乐播放器市场？这和PS3游戏市场是同样的当年的定位模糊的PSX，首发价格超高的PSP和HDD音乐播放器都说明索尼有很严重的机制问题和企业文化的缺陷，这已经是病入膏肓进入索尼的血脉了，PS3的失败几乎索尼多年毛病积累的必然结果。

第七章 PS3还能生存吗？

平井一夫的PS3逆袭宣言

2007年6月末，SCE的社长兼CEO平井一夫在接

受日经新闻采访时宣称到翌年3月全世界将合计发售380款PS3游戏软件，其中店面贩卖的软件200款，通过网络下载的软件180款，平均下来就是说PS3要每个月出40多款游戏。

但是真的能在明年二月初推出360款PS3游戏吗？平井一夫卓越的领导力真能吹散笼罩在PS3上空的阴霾吗？一个“难”。PS3搭载的CPU“CELL”是非常新颖的东西，在其他电器商品中从未被使用过，对于游戏开发人员来说是异常陌生的。而微软的XBOX360的开发环境与PC非常接近，“XNA”的开发套件让开发人员事半功倍，而且为PC开发的游戏也能很轻松地移植到XBOX360上。PS3在另一方面也让第三方软件商踌躇不前，那就是巨额的开发费用，目前的游戏开发和PC时代简直是天壤之别，一款次世代游戏开发几百人同时协作，开发费用动辄10亿20亿美元。PS3比XBOX360的开发费用更高。而且现在有的游戏市场早已不是，即便是对游戏软件量也能卖10万的年代了，现在能卖10万以上的那是大作了，一篇不靠谱的软件开发、宣传费就能打水漂了。

所以现在的独立游戏软件越来越少，能拉动PS3硬件普及量的大作纷纷推迟，比如说CAPCOM的《恶魔战士4》本来是PS3独占，现在已正式决定推出XBOX360和PC版。还有KOE的《真·三国无双5》本是PS平台独占的作品也将推出XBOX360版，等等等等。太多了，但第三方大作的延迟到PS3打击最大要是《GTA》了，在游戏市场上这款游戏的作用绝对是决定性的，原来XBOX只能跟在PS2后面吃吃这款游戏剩菜剩饭，但现在《GTA4》不光有XBOX360版，还有XBOX360独占的下载内容。没有这款游戏独占，PS3在欧美市场没有什么相对XBOX360的优势了。

连跨平台作品也没PS3的份

跨平台作品大闹对PS3的王者地位打击很大，但更可怕的是连跨平台作品也慢慢的没了PS3的份。本来有PS3、XBOX360两个版本的《NBA08》的次世代（埃威），官方网站上的PS3标志突然消失了，理由是“因为各种原因暂时中止开发。”NAMCO的招牌空战游戏、弹幕空战6也宣布将推出Xbox360“限时独占”，其它游戏的PS3版不是延期就是直接取消，这简直是最糟糕一般的取消。原来PS3平台的巨大软件优势，“所有的游戏在此集合”的口号已经成为了历史，第三方软件商真不敢把宝压在PS3上，看PS3的全球销量就知道，不，独占取消吧，等等，考虑到成本的回收，PS3这还是过段时间再说吧。

PS3的380款游戏软件到明年一月内发售，说白了只不过是平井一夫的一厢情愿的美好愿望，愿主保佑他如愿以偿。

酒醉于降价，PS3的一丝曙光。

直到2007年6月末，PS3在日本的销量是100万台，而后的W已经有300万台，而且现在每周的贩卖台数W差不多是PS3的1倍，差距在不断扩大。

那么PS3还有没有翻身的机会？

我认为至少PS3具备翻身的资本，PS3的机能是最高的，凌驾于XBOX360之上是没有异议的，只是现在PS3还没有完全发挥出真正实力。而W是上时代XBOX级别的硬件机能，创新的操作方式也有待时间考验。

大部分玩家还是喜欢传统游戏。这样说来就简单了，PS3想要去去大幅降价就OK了。

是很简单，因为本来就是这样，PS3从一公布就被大卖场抢购一空，而W能取得成功，低价格是其一优势，因此让玩家冒险去试试任天堂的创新游戏方式的代价变低了，PS3想让玩家去体验其“究极世代魅力”首先就得制定有吸引力的价格。

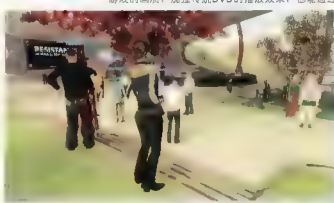
索尼当然知道这一点，但它做得不够，（大众高尔夫5）的PS3捆绑套装价格优惠，几乎等于白送一款游戏，但这是杯水车薪，虽然PS3售价高昂，给整个索尼造成了沉重的负担，仅仅只是2007年4至6月的决算SCE的赤字就高达292亿日元），但索尼现在还没有被XBOX360和W拉开太远距离的时候，索尼真该出一个大决力的决断了，如若不然，消费者和第三方软件商都会离PS3远去。

PS3啊，活下去！

也许PS3不速时，确切一点说是生得太早了。藤田田“硬件和软件结合”的志愿，由“神作”《最终天下》的梦想，久多良木对电子技术的执着，这“索尼希望”的一切都被归到了PS3身上，所以才造成了这台不惜血本的机器的价格高，不幸的是消费者并没有理解这一切。

但是，既然出生了，就要顽强地活下去。

PS3不光有高性能驱动，先进的Cell处理器，高品质的图像效果，经过数次网络升级后还能提升PS2游戏的画质，加强传统DVD的播放效果，也能通过



LAN在电视上显示PC的影音、图片文件，PS3的好处还是非常多的，不实际接触你根本不了解PS3的魅力，就像W的新操作方式一样，关键要让用户去体验。所以啊，PS3价跌快降吧，即使是自杀式的也好，快快充实你的软件占软件阵容吧，快快改善你的开发环境吧，不断焕发你真正的魅力，给第三方软件商和消费者一个选择你的理由。

以前，经历了N64失败后的任天堂，意图图治后的索尼主机NGC结果也不如人意，但在这两台主机之后DS和W却取得了空前的成功，PS3也这样输掉这场次世代主机战争，但是拼尽全力，博后的失败绝对不是徒劳无功的。

索尼帝国的陨落，多年经营不善直落悬崖—— 借困因今得意，索尼落入深渊，PS3伤痕累累。

PS3历史上的转折点

世界的变革,是在一点一滴的事件中积累而成的。尽管人们常用“成一时败一时”来形容市场淘汰的结果,但商业竞争的进程终究不像战场上的兵戎相见一般直截了当。PS3的挫折刚在在市场上拼杀了几年,但往后的紧张运作却从数年前就已开始。玩家们眼中的市场局势变幻莫测,在出现着微妙的变化。在经历了一次对思考有所触动的事件后,市场的整体局势才会逐渐清晰,形成对全局态势的认知。每当局势变化时,人们总会回过头来看自己曾受到这种局面过程中决策者们的行动,从中找到一些竞争中的必守之规以及博弈中的

的由来之笔,业界历史的回顾与评析就是由此而来的。在这个意义上,PS3可算是个相当典型的材料。从2006年年末发布以后,PS3在新世代主机大战中一直居于下风,这从统计数据上一目了然。但是,这并不意味着PS3是一款起点低的商品。技术支持、销售经验、用户基础,PS3一样不缺。PS3目前的失利,深层次是历史原因。想看清其中的脉络与轨迹,必须将市场大局“翻盘”到更早一点的时间中。在那里,信号可能并不明显的“转折点”中,我们或许就能窥见一点导致当前格局变迁的缘由。 □文/黄子



众所周知的“PS之父”。出生于1950年8月2日,1975年3月毕业于日本电气通信大学,同年4月进入索尼公司。1980年代后期参与游戏开发,在索尼当时的索尼社长和长野典雄建立下,1989年4月1日就任SCE社长,到2005年12月1日退位为止,执掌SCE的帅印达7年之久。2007年6月19日,久多良木交出SCE小组CEO的头衔,名字从职员名单中正式撤下。SCE的“久多良木时代”从此画上了句号。

POINT
01

巨额投资中的起点 方针倾斜下的开端

关于PS3最早的运作,要从SCE和其它企业合作进行半导体研发说起。如同钟铨开年的年报所示,2001年3月SCE和BM、东芝联合开发超并行处理器,可以看成是PS3战略开端的明显信号。不过,对于“SCE在PS主机上的大笔投资”来说,其实更应该追溯到更早一点的时候。

1999年2月4日,索尼、SCE和东芝发表声明,联合投资1200亿日元,在日本大分市和长崎县两县市分别设立了两家新公司,目的是“生产次世代PS主机核心的最尖端半导体”。这条消息中的“次世代PS主机”,指的是当时还处于研发过程中的PS2。这项关于分散投资风险,建立稳定生产体制的合作,对一年后

PS2的顺利发售起了不可或缺的作用。但是,该项合作同时也显示了当时的索尼将投资重心向游戏事业的迹象。就在这次新闻发布会后不久的1999年4月1日,久多良木健正式接替中野久成为SCE的第三代社长。索尼、SCE和东芝联合出资的工厂,成了SCE久多良木时代开始的一个重要印记。

2001年3月9日,SCE、IBM和东芝联合开发面向高速网络时代的新处理器事宜进行了发表后,正引起了业界各方的一片感叹。2000年到2001年,正是以爱普尔为代表的网络网络开始在发达国家普及的时候。对于这个大手笔的合作项目,包括游戏群体在内的业界各方都抱着一丝“好奇”的态度。或者说,始终怀疑“尖端技术”的索尼会以如此坚决而苛刻的态度对数码科技产品的网络化应用进行技术层面的探索,很多人都对此感到了一丝惊奇。而且,既然合作方是SCE,那么这项合作的研究成果肯定要用在游戏硬件的领域上,这种想法也是顺理成章的。2001年年初,PS2在市场上的进展基本顺利,延续着PS的“家用主机霸主地位”没有出现太大的动摇。因此,对于SCE的逆势之举,各方也没有太多的质疑之声。

但是,SCE在新主机研发上一味追求高端的盲目进军路线,就是从此时起越趋越远的。

POINT
02

首度亮相气势如虹 软件合作前景光明

2005年的E3展会上,SCE正式公开开发了“PlayStation3”的名称,并同时公布了主机的规格和各种性能数据。这部E3上的任天堂没能放出的重磅炸弹,却因顺顺利利到会的仅仅是——一台外观不起眼的试玩机,连手柄的样式都没公布。相比之下,PS3惊人的性能数据和华丽的实时演示画面显然更加引人注目。

事实上,从2004年下半年到2005年年初,关于PS3基本性能的消息已经陆续放出,玩家们想在PS3发布会上看到的,是实际游戏内容以及市场服务信息。不过,这些内容并没有在PS3的发布会上出现,与会者看到的全都是专业人士的罗列。很多当时在场的媒体都对SCE发布会的“故弄玄虚”表示了不满。

当然,这一点小小的不自然并没有

有减低人们首次见证PS3的兴奋。同时,第三方软件商的合作也在进一步加强了PS3的声势。众多厂商表示,加入CAPCOM的《鬼泣》三部曲“我们极其欢迎PS3”等名号成了媒体报道SCE展区时必定提到的宣传口号。在主机的发售前先行巩固第三方软件阵容,这种走向令人不由自主地想起PS2在发售前就已奠定胜局的辉煌历史。“至少,PS3在软件上不会失败”,这是很多人当时共同的想法。



POINT
03

市场形势意外转变 延期宣告卷起暗云

如果说在2005年E3的时候,PS3还是风光无限的,相信SCE将在新世代主机大战中继续卫冕的人不在少数。可是,就在2005年的下半年,以日本为代表的整个游戏市场发生了巨大的变化,大平开始向掌机领域倾斜。2005年3月15日,SCE公布了PS3的发售日“2006年春”延期至“2006年11月”的消息。人们关于PS3的种种怀疑与不安,正是从这时开始逐渐浮现的。

事实上,对于SCE一直在PS3的配置上坚持高端路线,玩家们并不是完全没有察觉。只不过,索尼从很早以前就已经自行确立了研发与生产体制,并且一再强调技术后盾的可靠性,这使各方对SCE在成本与生产的平衡操作方面没有产生更多的怀疑。可是,也正是因此,当久多

良木在3月15日推出“我们在PS3策略上变得慎重,是因为我们不仅想将PS3留在游戏业界,而想留在更多人身上”的论调时,人们心中不可避免地产生了动摇。

发布会上透露出的信息显示,在这个原本应该已经发售的时节里,PS3还有很多问题没有解决。首先,开发技术支持直到4月份才能完成,开发工具在6月中旬才能交到软件商手中。其次,蓝光引擎等基本部件的规格迟迟未能确定,其相关工作在发布会前后才重新启动。SCE给自己定下了一个没有退路的时间表,虽然有月产量百万台的销售计划,不确定因素之依然令人不安。

还不到一年,PS3就从狂飙突进守了守。支持者们等待2006年E3的心

POINT
04

复杂情势中的发表 成本难题浮出水面

2006年5月8日，当人们在E3召开之前的SCE新闻发布会上听到PS3的商品式样和首发零售价时，脸上出现的是一种复杂的神情。在被分成两派和规格的PS3主机中，“低端”一方的价格已经超过了6万日元。

不管怎么说，这个价格确实是太高了。尽管玩家们都清楚PS3内置配件的价格，但听到真正的价格数字之后，还是难免目瞪口呆。不过，尽管SCE在发布会之前强调PS3作为力量播放器，甚至是一款“个人电脑”的功能，但对于玩家们来说，购买这部主机的初衷终究还是为了玩到有趣的游戏。PS2首发时的价格是39800日元，可PS3这款“低端”主机的售价却要高出这个数字一半多，这实在令玩家们心里有些难以接受。

关于2006年E3上发表的PS3主机信息，熟悉游戏业界的人都知道被借出其中的漏洞。SCE如一个长期初期宣传中配置PS3，并降低成本如实反映到售价上，售价会达到连自己都觉得难以接受的程度。可是，由于软件开发和游戏机等方面的原因，

SCE已经没有任何可以用来改变策略的缓冲时间。其结果，SCE只能使用低开高走，以“低端的价”和“高端的机能”形成不同的诉求，使人们产生“对应全面”的错觉。可是在板上钉钉的价格数字面前，这种掩饰毫无作用。“PS3在成本控制上出现了严重问题”的信号，已经非常明确地传递到了每个人的心里。

从主机上的核心，对命中率影响游戏机性能的因素。2006年E3被前，来自业界外方的负面声音越来越多。或许，此时他们能令PS3拥护者们心动的，就是SQUARE ENIX宣布要在PS3上开发《最终幻想XII》的消息了。

POINT
05

上市前的尽力周旋 发售时的生产困境

2006年12月5日，日本一家媒体公布了任天堂新主机Wii上市之后的初期销售统计。12月2日发售的Wii到12月3日止在日本的实际销量为35万零368台，而11月11日先行发售的PS3到12月3日止的累计销量是18万1836台。仅仅用了两天，Wii的销量就超越了PS3将近一倍。造成这种局面的原因当然是多种多样的，但是，PS3自身出售的极度不足与软件阵容上的单薄在其中占有很大的比重。

事实上，PS3生产上的困难早在发售前数月就已经初现端倪。2006年9月6日，SCE将同年E3上提出的年内出货量400万台，缩减了一半，同时还宣布延后了PS3主机的发售日期。这种“没法律”货源，但说是远远不够”的信号，无疑加重了玩家们的好奇心。

2006年9月22日东京游戏展，PS3在E3上亮相的半年前，可以算是SCE旗下最迟实行的最大一次挽回局面的举措。久夛良木健在发布会上表示，PS3低端主机售价从



82790日元（约合4980美元）起，大幅下调。SCE的这一步似乎并未造成沉重，并没有像任天堂在Wii上市后的4个月内，销量从日本第一，那么宣布降价只能意味着PS3将不得不采取赤字销售的手段。SCE在发售前的判断确实赢得了一席之地，但从此多出来的“PlayStation”的筹码从现在开始”的口中，人们多少还是听出了一丝悲壮。

然而，索尼的决断并没有为PS3带来好运。关键部件销量失败形成了无法弥补的漏洞，首发出货量仅仅9万台的惨淡局面和E3时的承诺形成了过于鲜明的反差。PS3迟来的第一步，最终还是走上了不该走的路。

POINT
06

软件经营拉开差距 厂商被迫直面问题

在人们讨论“SCE如何改善生产环境”的时候，任天堂却已经开始了“打”与“收”之间的周旋。发布会上公布的发售表非常华丽，但经历了漫长时间的等待之后，那些往日较高的“大作”却没有丝毫踪影。玩家们看到的大多是那些，而同时在Xbox 360和PS3上发售的多平台作品，能代表PS3品牌特点的作品少之又少。

2007年3月20日，CAPCOM正式发表消息，将原定由PS3独占的《怪物猎人4》改力PS3、Xbox 360和PC三台主机。《怪物猎人》是PS系列主机上的经典系列，这个系列的作品数量庞大，无疑透露出了“明确的信心”。第二方软件厂商正在改变与PS3的合作态度，换句话说，之前各处透露出的开发

成本及技术门槛等问题已经上升到了需要重新考虑的地步。在此之前，很多人或许还对“自然会有第三方软件商拿出扛鼎之作”抱有信心。但面对此时的情形，人们才不得不重新回到现实问题的严峻。

PS2时代的飞跃，与高效率软件开发技术的成熟有着直接关系。“低成本、个性化的实验型软件”成了充实PS2软件队伍的主力军，要成为PS2原创游戏的主要来源之一。但是在当前的PS3发售表中，这样的作品几乎看不到。为规避风险，厂商们在给PS3做游戏时，只敢拿出最有把握的品牌，而且，就算是这样的游戏，也尽量采取多平台发售的方式来分散成本。这无异于恶性循环。

2007年2月，索尼对游戏事业的经营方针进行了大幅调整，撤销了关于研发下一代CELL芯片的巨额投资，并决定以后不在游戏事业上设立大型投资项目。4月27日，索尼发布了由平井 一夫接替久夛良木健担任SCE社长兼CEO的人事令。这一连串的动作，已经与责任处理无异。也就是说，索尼高层认为PS3的局面已经不需要“改善”，而是到了需要“收场”的地步了。

POINT
07

最新机型肩负重任 恶劣局势寻求转机

对于关注游戏业界的人们来说，2007年10月9日和10月10日是极具戏剧性的两天。10月9日，SCE特地赶在任天堂秋季发表会前，大宣布PS3新机型即将上市，日机型全面降价的传闻，将在任天堂秋季发布会上，得到明确的肯定。人们为之期待已久，可是，就在任天堂秋季发布会上，却出现了一个令人意外的“请看这段影像”的镜头，则彻底盖过了SCE的风头。CAPCOM大作《怪物猎人4》宣布由PS3移植到Wii，给PS3本已四面楚歌的软件阵容又加上了极其沉重的打击。

由于PS3新机型的降价到了与PS2首发时同样的价格，很多人推出了



“开始就说过推出这个机型”的说法。但从当初的状况来看，这个说法并不现实。当年PS2遭遇倒台，其中一个决定性因素就是软件的下位互换，而硬件则不可能从一开始就做出取消这个机能的决定。而到了开发后期，各种突发状况使SCE迫于应付，又不得不做这种市场调研与决策的可能。这次推出的新机型，完全是PS3生产环境得到一定程度改善，领导改变市场战略后的产物。另外，从目前状况看，就算推出了新机型，PS3也不能改变赤字销售的现状。因此，SCE的这步新研究究竟有多大的作用，目前还不明确而知。

就在刚刚过去不久的10月18日，索尼正式将CELL芯片的生产设备卖给了东芝。关于CELL的合作和移植PS3战略的开始，如今，这项合作的转变，标志着这个时代的结果结束。PS3如今的确站到了“新的起点上，但过去的结果如何，只能交给今后的“历史”去评判了。

追寻数年之间的辉煌梦幻，
感受浮华散尽后的时境变迁。

为了忘却的纪念

——历代失败游戏机管窥

“那只是 一场游戏 一场梦，虽然你影还出现在我眼里，在我的心中早已没有你。”王杰的这首歌歌词异常伤感，历史上失败的游戏机太多了，不管它们还是家用机，但现在还是有很多人怀念这些失败的游戏机带来的感动。这些游戏机在发售之初承载多少厂商和玩家的希望，它的陨落又有多少玩家为它付出过心血的人黯然神伤？失败的原因有多种多样的，厂商总是被自己的野心蒙蔽了双眼，玩家们总是心是化做青烟无奈，但不管怎么说，这些游戏机都有它自己的特色，甚至在某方面由类拔萃，虽然最后都失败了，但它们在游戏机发展史上浓墨重彩地画下了自己的一笔。

◎ 文 / 文乐

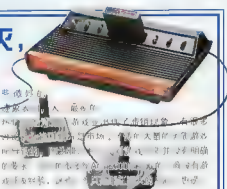
□文/龍馬

游戏盛世泡影的破灭，Atari的悲歌。

整个今天的电子游戏业都归功于Atari。雅达利。1977年Atari(雅达利)发前索尼电视游戏主机Atari家用计算机系统VCS1,那就是后来人们所知的Atari2600。当时售价为249美元。这款主机处理器拥有8-bit的6507,主频1.2MHz,18KB的RAM/ROM,分辨率160x102。它被誉为现今电子游戏的开山之作。雅达利2600家用游戏主机成了1977年最受欢迎的礼物,获得了前所未有的成功,人们开始用新奇的形式来充满好奇。雅达利公司当年在纳斯达克上市。到了1980年,Atari 2600型游戏主机占据了44%的市场份额,几乎成为家庭游戏机的代名词。1982年,在公司成立10周年之际,雅达利公司当年销售额达20亿美元,成为美国历史上成长最快的公司,所占市场的份额高达80%。产品进入了全球17%的国家。

没有任何明显的征兆预示着这个“美国历史上成长最快的公司”会在知知年 1 月里发生巨变。

Atari 2600的成功是如此突然和疯狂，众多原来并不做游戏的厂商纷纷加入软件开发行列，这其中还有原本做鞋子的帽子的企业。1982年末，一



去年11月，苹果公司宣布，将把行将发售的各大
商平上第一个像移动、硬件商和软件商这样不负责
责任的人，叫做“人”了。人们对Atari2600的热
情迅速降温，媒体评论说：“雅达利公司一年的时
间花光了‘自己’十年的‘私蓄’。”

1983年初，雅达利停上了股票交易，并且开始了前所未有的大裁员，并从此一蹶不振。雅达利用十年创造了一个奇迹，又用一年毁灭了这个奇迹，从始至终都充满着传奇色彩。虽然雅达利公司已经成为了历史，但是雅达利公司开创的游戏机市场方兴未艾，并且为后来者提供了宝贵的行业经验和研究案例。

丽的画面和震撼的音效，以及出色的软件支持，PC-E获取了相当一部分市场。NEC在1988年还为PC-E游戏机推出了CD-ROM系统。

PC-E在日本1992年3月时达到了465万台的销量。众多第三方厂商的加盟为PC-E注入了强大的活力。但PC-E还是摆脱不了失败的命运。因为PC-E本身没有多大的游戏软件研发实力,而第二方“最铁”的支持者NAMCO和T-DESON不过是不离不弃天竺明日报的虚利而已。出口是难,但市场的主流还是任天堂和世嘉的硬件,PC-E不可能出这样的软件,第三方根本不可能把宝压在怪异的PC-E上,直到30年代32位游戏软件出现,NEC不得不于1987年宣告停产PC-E。可以说PC-E失败是应也难怪何也奈何,NEC完全依靠第三方厂商的游戏软件,自己并没有过硬的软件开发实力,游戏软件如果没了,硬件卖给了第三方那就不能掌握自己的命运了。

的。在 1980 年，IBM 公司推出 8086 微处理器，这是 16 位的微处理器，也是 16 位的微处理器。它的推出，为个人电脑的普及奠定了基础。

多功能主机的先驱，
3DO无法实现的野心。

作为90年代次世代游戏机最先出现的是松下的3DO。1993年10月,松下推出了其32位家用游戏主机3DO。3DO INTERACTION MULT PLAYEY,简称3DOE。采用的处理器是32位的RISC,频率26MHz和12.5MHz的ARM6,内存有2MB,显存1MB,画面分辨率是640x480,最大发色数3万2千色,同屏色数1670色,内置2声道CD-ROM驱动器,软件载体是3DO光盘。3DO曾在美国上市,售价699美元,是SFC和MD价格的4倍。3DO是E.A.时代华纳、松下合作的产品,主要由松下承



担生产制作和销售内容方面的责任。确切地说这三家巨企的联合真意并不是在销售游戏机,而是销售一个3DO游戏机标准,3DO的目标是集合教育、娱乐、影视、影像剪辑、交互式节目等功能于一身,可以说是今日索尼和微软游戏机业务的前驱。

正是这种3D0的性能在当时首屈一指,使得3D0的定位明显不是单纯的鸟枪戏水,市场定位的模式也和SFC、MD等有很大的差别,对于日本市场的重视程度尤其不足。支持3D0的软件厂商较少,只有EA的3D0是主战力的作品,EA为3D0推出了只有原创游戏(极品飞车),另外一些著名游戏也是诞生在3D0上的原创作品,比如《魔法门》、《英雄无敌》和《玩具兵军团》。由于3D0的开放平台就是PC,因此这些游戏非常自然地就全部移植到了PC上,甚至成为PC上的非常经典。

3D0的兼容性也比较偏向于欧美的口味,在日本市场获得的支持不足。而这时日本的家用机软件开发商在世界是首屈一指的,所以尽管3D0也造出了不少好游戏,但游戏类型单一,使它并不受游戏家欢迎,而且近700美元的价格也是空前绝后,很快松下的3D0在PS、SS的冲击下黯然退出市场。

立足第二层的空中楼阁
PC-E的无奈。

1987年10月30日，NEC（日本电气公司）推出了一台“首次世代”游戏机——PC-ENGINE，简称PC-E。售价为189.95美元。任天堂在1986年推出了一款PC兼容主机，并提出了新的规则。凡是在PC游戏机上系统发售的原创游戏，任天堂都享有一半知识产权。面对这种毫无的威胁，NEC和Hudson这两个实力派甚至拒绝加入。为了任天堂的高压政策，一些厂商退出，NEC和Hudson被迫和NEC推出了这款PC-E游戏机。NEC和Hudson都是当时日本游戏业的顶级硬件制作公司，分别占据任天堂公司的第二和第四位置。在这两个强力的同盟的支持下，PC-E的销售非常成功，凭借佳



错误的超前， VB创新的失败。

任天堂在1995年发售的Virtual Boy(VB)是个很特别的家用游戏机，即使今天的视角来看，VB都太超前了。VB有颗NEC V810 CPU，这是颗20MHz的32位RISC芯片，它可以显示384x224的分辨率，有4色和32级灰度，但它不是黑白，而是偏红的。VB自带显示器系统，由于采用头戴式双目机身和偏角分像显示系统，VB的游戏画面是立体的，声音系统是带有内置立体声耳机的16位立体声系统。值得一提的是它有一个6键双控制的特殊对称手柄。VB是很特殊的游戏机，它采用了类似现在液晶眼镜式的设计，玩家在镜框中看到的画面左眼和右眼不同，从而在视觉上形成真正的立体影像，类似于三维立体的原理。Virtual Boy(VB)是任天堂发明的，任天堂表示，由于技术太过超前，价格昂贵，加上对软件的支持乏善可陈，它迅速地被市场无情抛弃，而且它显示的画面长时间会令人生一重视觉疲劳感。索尼的工作人员也在公开场合表示VB对儿童视力有恶劣的影响，这个革命性的产物最终成为了任天堂加入电子行业以来最失败的商品。1997年任天堂正式宣布放弃VB。这部主机总共发售了18部游戏，其中只有4部只在日本发行过，另外还有8部来不及发售的作品。VB作为任天堂的试验性作品彻底失败了，然而由于它的另类表现却给后人留下了很深刻的印象。

尽管VB使用了32位CPU，但它并没有被引入次



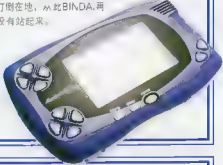
世代的范围，从某种意义上讲VB的失败归咎于它在游戏性上的错误超前，和GB同样的

理由，VB作为任天堂全盘战略的弃子，希望能用类似索尼PS、世嘉SS和土1位主机，横井和灰田大技术人员的合作准备将“虚拟像”这项新技术作为未来携带主机的发展方向，当其他主机正在拼命加强2D、3D机能的时候，VB却将目光定在立体游戏上，放弃了2D的细腻华丽和3D的临场魄力。这样的决策虽然大胆，但决不明智。横井和平为了任天堂的未来，试图用一种突破性的创意来改变游戏的发展方向，山内溥也赞赏横井和平的胆识，但最终还是采用了这个疯狂的计划，但最后VB失败了，横井和平在任天堂社内受到了极大的压力，那些保守的任天堂元老不断发难，横井和平不得不暂时离开任天堂公司。可以说VB的失败对任天堂的打击相当大，这也是任天堂又不得走回了老路。后来出的NGC就是一直传统的土机，结果也是失败的。

挑战掌机王者， WS天鹅的折翅。

1999年，日本著名的游戏开发商BANDA发表了款万众期待的掌机，WonderSwan WS1，这款掌机有个很美妙的名字叫做“天鹅”。WS采用16位的CPU，虽然采用液晶显示屏，但分辨率达到了224x144Dot，最大的特征触摸屏都可以倾斜，使游戏的表现效果更佳。在游戏软件方面，Banda很好地利用了自身取之不穷的游戏题材，尤其是各种高速游戏，动作水平都相当高。而Square、CAPCOM等大公司的加盟也使得软件阵容更加丰富，这是横井和平离开任天堂后和BANDA合作的产物，横井一直追求的理念就是创造随心所欲的游戏方式，不仅要保证游戏的乐趣，还要体现出便携的优势、易携带、耗电少，这一切GB和GB2理念都源于BANDA的WS1继承，不久就超越了任天堂GB1位置。

这款掌机在各方面都输给GB，但有一点却输得太多了，那就是时间，GB在1999年发售前占到了掌机市场的绝大部分，第一款软件阵容的首选还是任天堂，因为WS只是比GB早一点，但GB的装机量却比WS高，大抵，GB的游戏比WS好太多了，土1、口袋妖怪1的问世使GB又在生命的末期焕发了一瞬，任何机能更强的掌机都在土1的阴影下，土1、后来BANDA在彩机化浪潮后又推出了VC和VC2，在WSC势头最猛的时候，GBA横空出世，再次将这个最强劲的对手打倒在地，从此BANDA再也没有站起来。



火花般华丽绽放的流星， 游戏史上不可磨灭的星痕。

高贵时尚的变身， NGC“Q”叫好不叫座。

任天堂在N64惨败后再次以NGC加入战局，放弃高成本游戏卡，首次采用磁碟电感器，8CM DVD，发行家庭电视游戏主机GameCube。任天堂的NGC由于是一主机中唯一不支持DVD播放功能的，为了抵消PS2和XBOX的压力，任天堂决定和松下推出款支持DVD播放功能的NGC，这就是在2001年12月14日发售的松下NGC“Q”。

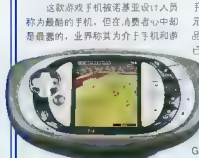


可以说NGC“Q”硬件上各方面都比PS2强，外形上这款NGC“Q”也非常的高贵漂亮，机身身上的蓝色显示屏使NGC“Q”更有高级家电的感觉，内置各种音源线路输出端子使用更方便，可以说这款机器才是历代游戏机与家电的真正完美结合。NGC“Q”当初推出时还是有一部分人购买的，而且都称赞该产品的品质，但NGC“Q”的购买量不大，后劲不足所以很快便无人问津了。本来任天堂的客户群年龄就偏小，加上

其一贯坚持游戏第一的原则，虽然NGC“Q”时尚大方但用户的既定思维觉得买NGC不如买索尼的PS2，NGC“Q”的失败还有一点就是价格了，这是没办法的事，如果当初NGC“Q”时就有DVD功能就好了，你偏要使用什么8公分的DVD光碟，这使NGC“Q”又要重新设计，花的成本不低，其实NGC“Q”也算是任天堂的一次大胆尝试了，但这次任天堂没有给任天堂带来任何有益的评价，这款产品和它的企业形象相差太远了，NGC“Q”的失败让任天堂认识到以后真得离什么家电功能远远的。

手机巨鳄的试水， 初生牛犊N-Gage折戟沉沙。

也许是掌机市场诱惑力太大了，连不是游戏商的企业都来凑这热闹，诺基亚在2003年10月发售，N-Gage，这是一款手机中的游戏机。对于诺基亚来说，N-Gage无疑具有战略性的意义，甚至可以说是策略赌博。诺基亚迫切希望寻求一个新的经济增长点，手机网络游戏市场无疑让他看到了新的希望。诺基亚希望通过N-Gage树立其在游戏领域的信誉，挑战任天堂的掌上娱乐。



游戏之间的一个“怪胎”。这款游戏机身人，屏幕小，造型又怪异，可以说差不多是游戏机的畸形造型，而且没有手机的美感，而且它的听筒位置为横屏，这等于N-Gage自绝了手机用户，而它着重宣传的游戏方式却是“一个按钮”，诺基亚完全不懂什么“游戏软件决定硬件”，它的游戏功能因为没有多少对游戏软件而陷困境，更失败的是它高昂的定价——2999美元，而N-Gage的主要竞争对手——任天堂的GBA，零售价为99美元，仅为N-Gage售价的1/3不到。在品牌知名度上，尽管诺基亚在手机上已是霸主，但是在游戏机领域，真正的霸主还是任天堂，而且掌上游戏机所面对的核心用户群是年轻用户，他们是一个价格极为敏感的人群，价格的高低会直接影响到其购买热情。手机、游戏机两者不讨好的N-Gage失败是必然的。

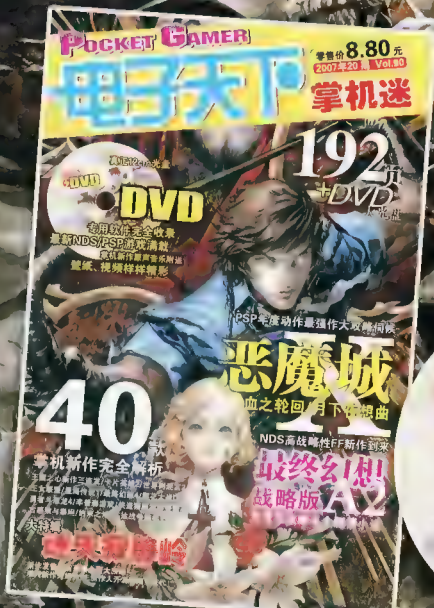
游戏、工具、音乐、视频、壁纸

DVD

大满载

恶魔城再临!

赠送真正4.7GB 大容量DVD光盘



内文增加到

192 页



总90期 2007年第20期
超值价 8.8元

11月8日全国上市

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2007年
12月

旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

热点

PS3失败了?
个中原因详
见本期

1 PS3失败的理由

●盛大! 奇星新结算数据火热出炉!

27 任天堂& SCE发表最新财务报表

谁号谁? 日本游戏市
场格局震荡

FC时代不灭
的记忆CAP
好评的!

38 《希魔复活》大魄力画面第一轮轰炸

●星加坡! 奇星新结算数据火热出炉!

暴力太行道
游戏的分级面
度考

50 暴力玩过界

游戏分析

战略游戏大作
雷霆再起

80 最终幻想成魔版A2

PS2时代的经
典系列新篇

88 新天魔界·混沌世纪 愿望

卡片RPG新作
NDS热门新作

96 元素圣兽 五柱神之谜

名作新篇

47 古惑狼归来

绝天席地

48 勇者斗恶龙

动作大作

49 超级战士 名作归来



新作冲击
电击附录

《天剑》全剧情欣赏

●《光环3》幕后花絮/《罪恶工具2》最新精彩片段

固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼	020	名越武艺帖	072
中国电玩榜	028	开发者之路	073
无双报道	030	猎人生活杂志簿	074
游戏铁板阵	042	龙哥热线	076
电玩铁板烧	046	科普园地	078
闯关族的家	060	战国英杰传	102
大墙画廊	066	特别评论	104
绘卷	067	个人专栏	108、109
爱PSP	068	新作发售表	110



游戏新闻眼



格斗始祖的传奇再现 《街霸4》震撼发表!!

本讯 CAPCOM于16日17日在伦敦举办的“Gamers Day”活动中，发布了很多新作的消息，其中比较令人瞩目的有W版的《大神》和PS3的头全版《失落的星球》。不过相对于以上的两款作品，本次CAPCOM宣布将推出家喻户晓的经典2D格斗游戏《街头霸王 Street Fighter》系列的新续作《街头霸王4》，这个消息似乎要更为震撼。这个游戏已经让大家期待了8年之久，而考虑到实际发售的大概时间的话，恐怕玩家们要与《街霸3.3》之后过10年的时间才有可能玩到。本次CAPCOM放出了该作的首部游戏宣传图，虽然还没有游戏的实际画面，但已经让人热血沸腾了。



格斗始祖的传奇再现

街头霸王，是CAPCOM于1987年所推出的大型街机2D格斗格斗游戏，以传统格斗游戏为基础，并能融入格斗格斗等创新要素。这款游戏在今天看来十分粗糙，但它的理念是成功的，并成为现今格斗格斗游戏模式的经典之作。

续篇作品《街头霸王2》，于1991年3月推出，成为首款真正具备多样化角色，并可由玩家自由选择的游戏。

推出续作《街头霸王2》后，CAPCOM便一直没有推出续作续篇作品，这让玩家们几乎已经放弃了希望，并一直奉《街霸3.3》为经典神作。连日本最有影响的“电击”杂志，也把它作为不变的标杆项目。在相隔了8年之后，CAPCOM终于宣布将推出系列正统续作《街头霸王4》。

关于系列续作方面所放出了首部游戏宣传影片，影片以行云流水般的流畅动作，将风格华丽的主角隆（Ryu）与肯（Ken）的激烈格斗对战场面，其令人窒息的大魄力画面，令人产生了对新作的无限期待。虽然片中并未收录任何实际游戏画面，但最后一闪而过的“Street Fighter IV”标题，已经令人为之感动。《街霸》，终于回来了。

《街霸4》的开发工作才刚刚开始，所以正式发售至少要等到11月。

众所周知，原先开发《街霸》系列的第一开发组成员基本已经离开了CAPCOM，因此面对如此艰巨的开发任务，这些新的开发人员必然要花很多时间来掌握格斗游戏的开发技巧。而且，《街霸4》的意义非同小可，不可能像《BASARA X》那样草率了事，其投入的人力和财力也必然会非同一般。为了能够达到划时代时代的《街霸》，看来我们还需要等待很长一段时间。好在黑夜已经渐亮，黎明就在前方。

系列目前的开发工作才刚刚开始，所以正式发售至少要等到11月。

众所周知，原先开发《街霸》系列的第一开发组成员基本已经离开了CAPCOM，因此面对如此艰巨的开发任务，这些新的开发人员必然要花很多时间来掌握格斗游戏的开发技巧。而且，《街霸4》的意义非同小可，不可能像《BASARA X》那样草率了事，其投入的人力和财力也必然会非同一般。为了能够达到划时代时代的《街霸》，看来我们还需要等待很长一段时间。好在黑夜已经渐亮，黎明就在前方。

制，并加入大量中动作，使人物动作更加精细、流畅。另外还加入新招式和招式非常。

1986年，本来人们以为《街霸3》会横空出世，没想到反而是回归故事原点的《少年街霸》大行其道，而且一直推出3代，也成为该系列的不朽经典。直到1988年，CAPCOM终于推出了正统续篇《街头霸王3》。本作的变化之处非常多，最有特色的就是仅保留少量原有角色而加入了大量的新角色，以及可以无限回合对战的方便设置。BLOCKING系统，可以说这是在该续2代所有成员之后建立起的最新概念。不过初代的手感不佳，而《街霸3》一度冲昏了头，在加入少量新角色后也没有能在手感上做出太大的调整。最后在1998年推出第三版《街头霸王3 重制版》，才算将所有问题一起解决，重现格斗之王。这个正史主角而且让后人都很佩服的《街霸》。

自《街霸3.3》之后，CAPCOM便一直没有推出续作续篇作品，这让玩家们几乎已经放弃了希望，并一直奉《街霸3.3》为经典神作。连日本最有影响的“电击”杂志，也把它作为不变的标杆项目。在相隔了8年之后，CAPCOM终于宣布将推出系列正统续作《街头霸王4》。关于系列续作方面所放出了首部游戏宣传影片，影片以行云流水般的流畅动作，将风格华丽的主角隆（Ryu）与肯（Ken）的激烈格斗对战场面，其令人窒息的大魄力画面，令人产生了对新作的无限期待。虽然片中并未收录任何实际游戏画面，但最后一闪而过的“Street Fighter IV”标题，已经令人为之感动。《街霸》，终于回来了。

《街霸4》的开发工作才刚刚开始

《街霸4》的开发工作才刚刚开始，所以正式发售至少要等到11月。众所周知，原先开发《街霸》系列的第一开发组成员基本已经离开了CAPCOM，因此面对如此艰巨的开发任务，这些新的开发人员必然要花很多时间来掌握格斗游戏的开发技巧。而且，《街霸4》的意义非同小可，不可能像《BASARA X》那样草率了事，其投入的人力和财力也必然会非同一般。为了能够达到划时代时代的《街霸》，看来我们还需要等待很长一段时间。好在黑夜已经渐亮，黎明就在前方。

系列目前的开发工作才刚刚开始，所以正式发售至少要等到11月。

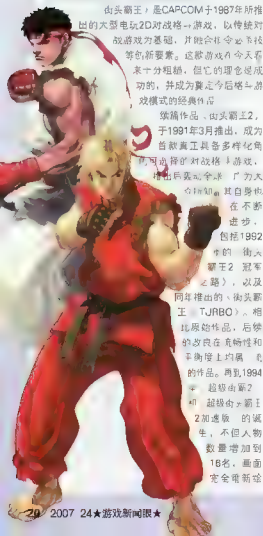
众所周知，原先开发《街霸》系列的第一开发组成员基本已经离开了CAPCOM，因此面对如此艰巨的开发任务，这些新的开发人员必然要花很多时间来掌握格斗游戏的开发技巧。而且，《街霸4》的意义非同小可，不可能像《BASARA X》那样草率了事，其投入的人力和财力也必然会非同一般。为了能够达到划时代时代的《街霸》，看来我们还需要等待很长一段时间。好在黑夜已经渐亮，黎明就在前方。

系列目前的开发工作才刚刚开始

LeRougetel在接受采访时称，关于本作的对应平台问题，但遗憾的是，他并没有透露太多有价值的消息。根据他的介绍，游戏的开发计划虽然已经确立了相当长一段时间，但到目前为止，CAPCOM方面还没有最终决定要在哪个平台上推出这款游戏。而在《街霸4》公布不久后，部分网友也给出了猜测，那就是会推出Wii、PS2和PSP版。不过这个传言显然没有任何根据，可信程度极低。

就目前的游戏发展情况来看，2D格斗也有朝着高清方向发展的趋势。特别是CAPCOM自己的高清版《街头霸王2》，虽然系统没有变化，但高清的画面确实让人眼前一亮。所以如果考虑到这方面的话，像PS3和360必然也是《街霸4》的首选，而Wii最高可以支持720P的效果，估计画面清晰度也可以做到，只不过画质肯定是要搭配PS3和PS4才可以做到，只不过画质肯定是要搭配PS3和PS4才可以做到。

至于PS2，也并非完全没有可能。因为如果考虑到销量问题的话，这个平台是最有优势的。即使是到2008年底或者2009年初发售，目前的大多数主机也不可能达到它一半的普及率。甚至三分之二都希望能，而且按照索尼目前的说法，他们打算让PS2退出历史舞台，所以这还是有希望在PS2上见到这款游戏。但大前提是肯定的，甚至有可能影响到游戏的口碑。就好比DC版的《街霸3.3》和PS上的《CAPCOM vs SNK》。



特报
美国专区

EA发布最新并购扩张计划

本报讯 EA于11日宣布与美国投资公司Evaustion Partners的合作计划，正式并购拥有加拿大BioWare与美国Pandemic的VG控股公司，将两家知名游戏厂商收编旗下。

BioWare与Pandemic去年在Evaustion Partners的主导下共组BioWare/Pandemic工作室，目前共有800名员工，于加拿大艾德蒙顿、洛杉矶、奥斯丁与澳洲布里斯本设有据点。



BioWare以角色扮演游戏为玩家所知，代表作包括《翡翠帝国》、《质量效应》等原创作品，与Interplay旗下黑岛工作室共同合作的《博德之门》系列以及《星球大战》等系列。Pandemic则擅长动作冒险类型游戏的创作，近期代表作包括《毁灭全人类》等系列产品。目前BioWare与Pandemic共有10个游戏品牌系列，正在开发当中，其中6款游戏为原创作品。BioWare最新开发作品为Xbox360平台的《质量效应》，11月将由微软发行。

EA将会支付6亿美元成为VG控股公司的股东，同时也将依照表现与资特定条件发行额外的1亿8500万美元股份提供给VG控股公司员工，EA同步也会认购VG控股公司的逆股权，并承诺借出3500万美元给VG控股公司直到并购程序完成。

Pandemic将由Andrew Goldman、Josh Resnick与Greg Borud带领，BioWare则由Greg Zeschuk与Ray Muzyka共同管理，两工作室由EA Games品牌总经理Frank Gibeau负责。

●预定12月推出的360版《VR战士5》，10月12日于Xbox Live卖场放出了试玩版，供玩家免费下载。本作个性化的对战角色数量从625名增加至1000名，装扮道具数量则达3000种以上。



●EA宣布正式并购拥有加拿大BioWare与美国Pandemic的VG控股公司，将两家知名游戏厂商收编旗下（请见本11月报道）
●Eidos为了11月发售的《恶灵与林肯》续作，和全球著名男性杂志《Play Boy》合作进行性感英雄义卖募集活动，官方将会从报名的女性中选出25名最优秀的供网友评选，获得冠军的义卖除了可以获得厂商宣传合同之外，还可以得到25000美金的奖励。

软件
日本专区

TAITO再造经典《打砖块DS》

本报讯 TAITO宣布将于NDS上推出以街机经典方块游戏为题材的复刻新作《打砖块DS》，并将同步推出专属触控控制器，重现街机原作手感。

《打砖块》是TAITO于1986年推出的街机方块游戏，以单纯的玩法搭配高挑战性的内容而风靡一时，成为家喻户晓的经典游戏作品，后并推出多款续篇作品。本次预定推出的《打砖块DS》，是继1997年SFC/PS版作品之后再度登场的续作。游戏继承了20年前初代作品简单易上手与高度挑战性的特色，并针对NDS平台特性加入众多改良，收录更多样化的内容，并以双屏画面重现原作的纵向画面。游戏收录多达140个关卡，支持无线网络联机对战功能，最多可进行4人联机对战，并可支持单卡无线分享多人对战。

游戏提供3种不同操作方式，包括家用版的十字键操作、NDS特有的触摸屏操作，以及搭配GBA卡带新增接口“触控控制器DS”周边操作。NDS《打砖块DS》预定一般版定价3990日元，DS同捆版定价5040日元，选购触控控制器DS定价1800日元。



12月6日推出，
元，触控控制器
选购触控控制器DS定价1800日元。

软件
日本专区

360桃太郎电车发布 包含更多丰富内容

本报讯 HUDSON发布将于12月推出日本国民大富翁益智游戏《桃太郎电车》系列首款Xbox360平台作品《桃太郎电车16黄金版》。

《桃太郎电车16黄金版》是先前所推出的PS2/Wii版的强化版，并提供更精美的画面。游戏内容继承了前两款，同时加以调整与新增。游戏中提供了原先的4种不同游戏模式，收录新增事件“日本列岛大爆炸”以及新地图“萨摩岛”，该地图将会出现火山、温泉，玩家可以搭乘火箭移动到月球都市。此外还包括东北地区的新车站，以及新宠物3只、新怪兽8只等内容。

官方也同步推出新的网络排行功能，排行方式也改成每月排行与总排行2种，将会列出各排行前100名玩家。Xbox360版《桃太郎电车16黄金版》预定12月6日推出，定价6090日元。



事件
日本专区

BD防盗版出现BUG 正版用户被拒门外

本报讯 以索尼为外销的BD两害近实施了新的防盗版措施，然而新加密技术与以前发售的BD播放器发生兼容性冲突，直接导致了消费者购买的BD4版电影不能在原来的机种上正常播放。

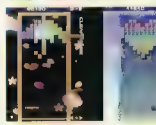
BD+技术于2007年8月最终成型，因此所有在此之前发售的BD播放器，包括PS3在播放使用该技术加密的BD电影时都会出现问题。根据最近的报道，使用BD+技术的电影不支持所有LG B+100和三星BD-P1200型BD播放器，索尼的S1和松下公司生产的部分BD播放器虽然可以勉强运行BD+电影，但数据读取速度极为缓慢。

针对此次由于防盗版误伤普通BD用户的事件，各大BD播放器和BD光碟的硬件生产商已经开始行动起来，以解决，例如进行固件升级来解决BD+兼容问题，而索尼方面也保证，他们将会在下次PS3系统软件升级的1.93版中加以解决。



10.11.11

●TAITO宣布将于NDS上推出以街机经典方块游戏为题材的复刻新作《打砖块DS》，并同步推出专属触控控制器，重现街机原作手感（请见本11月报道）



●HUDSON宣布将于12月推出日本国民大富翁益智游戏《桃太郎电车》系列首款Xbox360平台作品《桃太郎电车16黄金版》（请见本刊11月报道）

●面对索尼、微软近来公布的主机降价消息，任天堂日前宣布将坚持Wii的价格不变。Wii现在的249美元售价在三大主机中依然是最低的，而且就销售状况来说，价格并没有给主机普及带来影响，因此任天堂此次表示不会降价。

●由CHUNSOFT制作的PS3恐怖小说《白火起栗》于10月15日在PS Store放出试玩版。本作支持SCE最新发表的PS3触控手柄，预定10月26日推出，定价7980日元。



●日前，BD新加密技术与以前发售的BD播放器发生兼容性冲突，直接导致了消费者购买的BD+版电影不能播放（请见本刊11月报道）

业界的声音

2007.12.24



PS3绝对是索尼的失败作品

“要让PS3表现得可以与PC、360同等水准比较困难。在游戏开发上，PS3是台浪费开发者时间的机器。对GEM进行投资，研究SPE不能给长期的获益。除了在索尼所创造的令人厌恶的架构系统上，你没有什么成果可以研究出来在其他地方加以应用。我认为他们得从PS3上赚到多少钱。我不认为这是一个好的设计方向。”

卡普空2 的制作者Gabe

Newell 近日表示，PS3的开发工作非常困难，对于游戏开发者来说缺乏吸引力。让他说出以上言论的原因是，北美一半的PS2 特别版“卡普空2 橙盒”已经推出了PC版和Xbox360版，唯独PS3版本包括E2制作并需要延迟几周上市。Gabe Newell 并不是第一个批评PS3的软件开发环境，在今年早些时候他曾说过PS3是“一台在很多方面上形成灾难的机器。我明确认为索尼无法满足玩家与开发者的需求。”



360只是微软的一块跳板

“我觉得这个问题不是一个简单的非黑即白。它涉及到对于‘赢’的定义。如果我100%地在路走下去，我相信在未来几年内会看到微软娱乐事业的发展过程。Xbox360一定是一块最好的跳板。”

——当被问及，在赢取次世代主机大战中，微软还要走多远？这个问题时，微软的娱乐部门总裁

Ne. Thompson做出了以上回答。很明显，微软对于在360时代取得最终胜利还是缺乏信心，而是将360作为一块跳板，这是一种长期战略的表现。从微软的长远策略就可以发现，微软似乎并不急着想用主机为自己赚钱，而是先争锋力之一战或两战。微软的最终目的也许真的要在未来才能被人们发现，而现在不过是为将来在打基础。



Wii的领先脚步会越走越远

“任天堂的Wii主机将会进一步扩大其对PS3和360的领先优势。今年的圣诞假期，Wii将再次爆发惊人的潜力并有望创造新的销售记录。凭借《Animal Sports》和《超级马里奥 银河》的色彩表现，Wii自去年首发开始就在销量上遥遥领先于对于PS3和360，而Wii的出色业绩也帮助任天堂的股票价格在连续攀升，几次达到历史新高。在一大硬件厂商之中，任天堂拥有最光明的前途的商业运营环境。同时还有著令人难以置信的优秀软件阵容，限于高清电视在日本尚未形成普及趋势，因此PS3在2009甚至2010年以前都不会

有太大作为，而售价过高也是限制PS3普及的另外一个重要因素。”日本知名游戏杂志《FAMI通》社长浜村武 日前对媒体表示，他相信Wii在日本的统治优势还将进一步放大，尽管他没有给出任何具体的预测结果，但他认为任天堂在商业模式上的独到之处和优秀的软件阵容将对于PS3和360难以赶超。现在任天堂靠着Wii令人难以置信之中之事。或许在这种条件下提出反对意见才能体现出评论者的眼光独到。



取消兼容PS2不是降低成本

取消40GB版PS3对PS2游戏的兼容并不能降低成本，索尼真正希望的是，通过这一举措让更多的新生代玩家购买PS3，从而带动PS3的销量提高。SCEA总裁Jack Tretton日前在接受美国著名金融媒体《华尔街日报》采访时再次提到了40GB取消PS2游戏兼容问题。Tretton在采访中引用了索尼自己的统计和调查数据，证实大部分PS3的用户并不关心PS2

主机是否兼容PS2游戏，因为他们都已经拥有一台甚至更多的PS2主机。事实上最早发售的PS3之所以能兼容PS2游戏，完全是得益于主机中的Emotion Engine 2，而为了降低成本索尼选择了软件支持。而对于本次彻底取消兼容功能，索尼官方给出了两点解释：第一，为了提升PS3的游戏性能；第二，为了提升PS3的性价比。索尼官方表示，取消PS2游戏兼容与索尼降低成本并无直接的联系，只能说是索尼有点应接不暇了。

< PES 2008 > 制作人的最新访谈录

PES 2008 最近终于发售了，喜欢足球的玩家一定感到无比的快乐。而其日版的《WE11》也将于不久之后发售。近日，该系列的制作人高野新吾先生接受了媒体的采访，谈到了一些关于新作开发的感想，其中，他表示PS2在今后依然会是新作的主力平台，那么就让我们看看为什么这个制作人还是那么执着于PS2平台吧。

——你说你认为本次的 PES 2008 还有很多不足，请问您说的这些不足是指什么？
高野 ■ 我不是指游戏本身有很多不足，而是指开发手法。开发人员的水平有高低，但最主要的是我们开发游戏的模式自诞生时代起就怎么变过，我们多年来始终沿袭同一路径，也许沿着这条路走容易在AI方面获得提升，但如果想大幅提升画面品质或是加入新场馆那就很难。这就是我所说的不足，也许你能据此猜到下一部作品的水准。

——在PS3平台上开发 WE 有困难吗？

高野 ■ 由于存在我上面所提到的某些不足，它的PS3版本非常非常难做，主机负担非常沉重，这不仅在PS3平台，其它平台也是如此，这是我们所面临的最终问题。

——PS3版 WE 今年首度推出，你是否觉得满意呢？

高野 ■ 本年度的360和PS3版实际上完全一致，我对它们的表现都很满意，这是个好的开始。

——我们在玩PS3版的时候会觉得某些地方有点迟钝，再加上球场和观众不如场内那么生动，你的下一部作品会对此有所改进吗？

高野 ■ 当然会有改进。与360版比起来，这种迟钝还不至于那么明显。我刚才也说了，我们所做的不仅是PS3版，还有其它平台，把它们拿来对比的话，结果的差异会让人大吃一惊。PS3版看起来有点迟钝，但我们也不清楚这是为什么。

——你更喜欢哪个版本？

高野 ■ 两者都喜欢。但我更喜欢360的操控，PS3手柄也不是那么令人满意。它太紧了，扳机键手感也不好。我打算考虑设计两个扳机键或者是四个。这种布局应该比现在这个PSP，还有360和PS3。

PS2平台会有 WE 的新作吗？

高野 ■ 我们可能会在PS2平台上发行新作，因为大多数玩家仍把它当作《WE》的主力平台，也许到了明年PS2仍保持畅销地位，我们不会让这部分玩家失望。而且，我们还需要PS2版《WE》增添新要素，尽管这看起来越来越困难。

何时会考虑不再继续WE的开发工作？

高野 ■ 我想我能够前进的推动力就是我的作品之未达到我所期望的地步。至于未来，假如某一天我能脱身而出，且具备与职业球员相当的水准，那我也许会欣然将我的地盘拱手相让，但在此之前我仍会继续《WE》的创作道路。



软件
日本资讯

《希特勒复活》20年后重生

本刊讯 CAPCOM近日宣布将推出以1987年街机动作游戏经典名作《希特勒复活》为题材的PC/PS3/Xbox360平台续篇新作《Bionic Commando》。

《希特勒复活》是CAPCOM于1987年所推出的街机动作游戏，原称《最高机密，Top Secret》，后于1988年以《希特勒复活》为名推出内容大幅重制的FC移植版。本次所发表的跨平台新作《Bionic Commando》与原作欧美版同名，采用跨国合作方式制作，结合美国制作人、日本创意顾问，并与瑞典游戏工作室GRIN合作开发。

本作同样继承了原作最大特色的“钩索”，玩家可以操作的主角配备有多功能的钩索装置，可射出伸缩自如的钩索来行走悬崖、障碍，或跨越地形障碍，还可以用来抓取远方的对象或道具，甚至可控制敌人的行动等，衍生出更多变的游戏玩法。

目前CAPCOM已于美国某知名游戏网站放出了部分游戏设定草图与最新画面，而该游戏官方网站则定于10月16日正式开放。此外CAPCOM也预告将于10月17日在伦敦举办自家的“Gamer's Day”活动，公布更多未曝光的新作信息。



●SCE正式宣布，将于11、12月在香港、台湾省、新加坡等地区推出两款PS3新作的中英文合版。这两款游戏分别是11月1日推出的《拉切特与厄比斯大作战》和12月6日推出的《神秘岛 德雷克的宝藏》。

●CAPCOM近日宣布将推出以1987年街机动作游戏经典名作《希特勒复活》为题材的PC、PS3、Xbox360平台续篇新作《Bionic Commando》。（请见本刊详细报道）

●东芝、索尼与SCE联合发表，将合资成立支援PS3处理器“Cell/B.E.”与绘图芯片“RSX”生产的新公司，索尼还将把位于九州长崎的半导体生产设施出售给索尼。（请见本刊详细报道）

●EVE-5宣布，NDS益智解谜游戏《雷顿教授与恶魔之馆》将同前期续作于东京电玩展现场发售的特制NDS游戏《LEVEL 5 Premium Silver》特别游戏中包含了



连结《雷顿教授》2代故事的外传小品游戏《雷顿教授与伦敦的假日》。本作预定11月29日推出，定价4800日元。

●CAPCOM于17日在伦敦所举办的Gamers Day活动中，宣布将把《失落的徽章》移植到PS3上推出，并完整收录所有额外附加内容。本作收录了所有后续发售的网路下载追加内容，以及PC版新增的3名角色，并支持16人联机对战，预定2008年初推出。

10月16日

●由Saber Interactive开发、Vivendi Games发行的PS3、Xbox360第一人称新



作游戏《时空转移（Time Shift）》，将于10月底、12月初在亚洲地区推出亚洲英文版。（请见本刊详细报道）

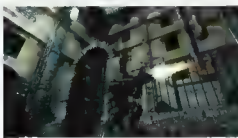
●任天堂公司的股票最近一路走高，每股达到71300日元，总市值突破10兆，为10兆1010亿日元。目前，任天堂的市值排在丰田汽车和三菱集团之后，位列日本第八大公司。

软件
日本资讯

时空转移营造科幻战争

本刊讯 由Saber Interactive开发、Vivendi Games发行的PS3和Xbox360的第一人称射击游戏《时空转移（Time Shift）》，将于10月底/12月初在亚洲地区推出亚洲英文版。

时空转移 是一款科幻题材的第一人称射击游戏。



时空转移类游戏特有的钩索。

以时间控制为题材，玩家将扮演穿梭时空的Michael Swift上校，为了修正时空的改变而被迫展开一场战斗与逃亡的旅程。

游戏采用Saber Interactive自行研发的Saber 3D引擎功能，通过高精细材质贴图等技术营造高精细感，并表现细腻、可塑性强的逼真深度的先进视觉效果。时间 是游戏中最珍贵的武器，玩家只要穿上量子装，就能够减缓、停止甚至倒转时间。而在使用这些特殊功能时，画面也会出现扭曲、淡化或雾化等视觉效果。某些关卡必须善用支配时间的功能，才能顺利过关。

游戏中每个时期都有不同的特殊武器可供使用，包括电枪、混合手榴弹、全自动手枪，以及威力强大的火箭加农炮等等。收集超过35种战斗任务，每种战斗任务都包含10种特殊元素。本作的Xbox360版预定10月30日推出，PS3版预定12月4日推出。

事件
日本资讯

索尼出售PS3芯片生产线

▲东京、东芝、索尼与SCE联合发表，将合资成立经营PS3处理器“Cell/B.E.”与绘图芯片“RSX”生产的新公司。索尼还将把位于九州长崎的半导体生产设施出售给东芝。

新公司预定2008年4月1日由日本长崎县渡边市设立，资本额1亿日元，由东芝出资60%，索尼与SCE各出资20%，会长兼执行长由东芝指派，社长兼副社长由索尼指派。新公司将使用东芝向索尼所收购的“Fab2”300mm晶圆半导体生产设备，展开65nm工艺半导体的生产，并结合双方的经验与技术，以建立45nm工艺生产体制为目标。新公司预定以承接生产Cell/B.E.与RSX等产品为主要业务，东芝方面将以扩大与提供来自索尼方面的PS3处理芯片订单为目标，索尼方面则将通过半导体工艺强化来强化PS3事业力目标。

另外，东芝与索尼于1999年为PS2半导体芯片生产所成立的合办公司“CST”半导体，也将于2008年3月契约期满后停止合并关系。双方已达成初步协议，将由东芝向索尼买下相关设备资产，并迁入东芝工厂。

索尼也同时宣布，将强化与BM的Cell/B.E.处理器

片生产合作关系，展开45nm SOI的量产计划。双方将合作把BM位于美国纽约州的65nm SOI 半导体生产线转移至45nm SOI，以提供PS3低功耗、低成本Cell/B.E.处理器芯片。



尼PS。

●SCEA于10月19日发表,将于11月2日在北美地区推出40GB款式PS3主机,并自即日起同时推出80GB款式PS3主机的价格 (详见本刊详细报道)

●日本系统宣布将推出改编自80年代街机名作的W动作游戏《疯狂忍者王》 (详见本刊详细报道)



作是1980年作品,通过双摇杆方式操控车辆,以挑战高墙、悬崖,克服障碍为主要内容。本作则为双手操控控制,新增4人对战模式,预定12月20日推出,定价6980日元。

●近日,微软宣布将在北美地区推出Xbox 360 Arcade“廉价款式”,在日本则于11月1日推出“Xbox 360超值包” (详见本刊详细报道)

●由奥库眼花电玩工作室制作的PC/Xbox 360动作冒险游戏《曙光之刃》(Edge of Twilight),近日放出了最新游戏设定画稿及内部宣传短片 (详见本刊详细报道)

●CAPCOM放出了两款游戏的限定特典,分别是《生化危机》的典藏卡片和《Wii》PS2版《战国BASARA2 英雄外传》的本传。现在游戏中搭配各种种族的做法已经屡见不鲜,本次特制的手工艺品似乎也引起了不少人的关注。

●《刺客信条》的开发人员近日透露说,他们在游戏的开发上遇到了一些麻烦。其中,Xbox 360成临的麻烦是如何把全部游戏内容塞进DVD光碟里。而PS3版则困扰在内存的分配问题上。为此,育碧已经向微软和索尼发出求救,以确保游戏质量。

●日前,SCIE在欧洲的巧克力节中除了共计150个PS3形状的巧克力供人品



尝。现场的这些“PS3”造型非常逼真,也很可口,同时场地上还摆放着一些硕大的巧克力手供人们随意品尝。

●据日本的部分媒体调查显示,不少Wii的游戏开发商表示Wii可能会面临失败的结局, Wii的热潮正在逐渐消退 (详见本刊详细报道)

特报
美闻专讯

北美PS3价格正式调降

本刊讯 继欧洲、日本与亚洲之后,美国SCEA于10月19日发表,将于11月2日在北美地区推出40GB款式PS3主机,并自即日起同时调降原有80GB款式PS3主机的价格。

本次SCEA所发表的40GB款式PS3,规格与先前欧亚发表的同款式相同,包括取消PS2游戏向下兼容功能,以及取消SACD支持、减少USB插槽等变更。不过该新主机的推出时间可比欧洲



和日本稍晚,北美版40GB款式PS3预定11月2日推出,定价399美元,主机包装中将同时附赠索尼电影娱乐所推出的《蜘蛛侠3》BD蓝光光盘影片。另外,SCEA也宣布自即日起调降原有80GB款式PS3的价格,

由现行的599美元调降为499美元。

40GB款式PS3虽然以低于先前款式100~200美元的价格推出,不过缺乏PS2游戏向下兼容功能,因此SCEA还是建议有这方面需求的玩家选购499美元的80GB款式PS3。

SCE现在已经彻底推翻了最初的两个PS3版本,用80GB版取代了60GB版,用40GB版取代了20GB版。不过这两种取代可不见得就是进歩,80GB版取了PS2的硬件兼容,而40GB干脆连兼容功能都省略掉了。这对于玩家来说肯定会有些遗憾,希望SCE的这一系列举措不要再用同样的错误,让玩家们寒心了。



特报
美闻专讯

美日360均推出廉价款式

本刊讯 近日,微软宣布将在北美地区推出Xbox 360新低价包装款“Xbox 360 Arcade”,在日本则于11月1日推出“Xbox 360超值包”。

Xbox 360 Arcade是采用取代核心系统的新包装款式,采用具备HDMI数字影音输出端口的新款Xbox 360,未配备硬盘,不过附有256MB记忆卡来满足游戏下载与存档需求。Xbox 360 Arcade包装中附赠



的手柄原先曾宣称是有线版,不过实际发售时仍为无线版本,线材部分只须提供标准AV线,其余配件需另行选购。此外还附有《小精灵冠军版》、《LNO》、《Boom Boom Rocket》、《Feeding Frenzy》与《Luvor 2》这5款Xbox Live游乐场游戏的试玩光盘。Xbox 360 Arcade预定10月23日推出,定价279.99美元,与现有Xbox 360核心系统相同。

日本版的Xbox 360新包装“Xbox 360超值包”,搭配具备HDMI端子的新版Xbox 360,其外观与现有包装款式相同,包括20GB硬盘、无线手柄、D恤、万向媒体遥控器,并同捆附赠《极限竞速2》、《宝贝万岁》两款游戏。采用限时的方式发售,定价34800日元。原有的Xbox 360豪华版由39795日元调降为34800日元。Xbox 360核心系统由29800日元调降为27800日元。微软的这一举动显然是针对索尼的PS3降价,不过比索尼更进的是,他们并没有取消任何功能,反而比过去有所加强,但不知道日本玩家会不会窃喜呢?

日本的部分媒体调查显示,不少Wii的游戏开发商表示Wii可能会面临失败的结局,也有部分开发人员认为Wii的热潮正在逐渐消退。

软件
国外专讯

曙光之刃续写奇幻 严酷冒险明年启动

本刊讯 由奥库眼花电玩工作室制作的PC/Xbox 360动作冒险游戏《曙光之刃》(Edge of Twilight),近日放出了最新游戏设定画稿及首部宣传短片供玩家欣赏。

《曙光之刃》是款奇幻次世代硬件平台所打造的3D动作冒险游戏,融合奇幻与蒸汽朋克风格,具备独特世界观与故事架构。游戏中玩家将扮演被放逐的骑士格人莱克斯,身为两大对立种族混血儿,他将发挥与生俱来的独特能力,穿梭于分裂的日夜时空之间,为了解开这激烈冲突对立背后的阴谋,以及探索自己身世之谜,将挺身面对最严峻的试炼。

本次游戏制作团队特别放出多张游戏设定画稿,以及长度约20秒的首部宣传短片,让玩家能进一步体会游戏的独特美术设定风格,并抢先欣赏精彩的游戏画面。PC/Xbox 360版《曙光之刃》预定2008年推出。



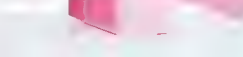
软件
日本专讯

Wii的势头逐渐减弱 部分厂商立场动摇

本刊讯 近日,日本的部分媒体调查显示,不少Wii的游戏开发商表示Wii可能会面临失败的结局,也有部分开发人员认为Wii的热潮正在逐渐消退。

日本的游戏开发商普遍认为PS3的游戏开发相当困难。但是对于Wii的开发人员来说,开发者则对Wii的热潮无法延续很长的时间。一些开发商认为Wii目前的状态不足以为未来也。直观点下去,因为现在的状况不像90年代的游戏市场,90年代可以很容易预测游戏的销售。

但不愿意透露身份的游戏开发商表示,购买Wii的人多出于好奇,只是实际上可能不会有很多人真正经常使用它。开始人们认为Wii是件时尚商品,但是这样的意识会让Wii逐渐失去销售势头。



特报
日本专电

任天堂发布年中业绩结算

本报讯 任天堂近日发表了2007年期中业绩结算,其各项数据均有不同程度的增长。从4月1日至9月30日,任天堂的销售总额达6948亿日元,营业利润为2153亿日元,纯利润1324亿日元。

今年NDS的全球销售台数是1335万台,依日销售喜人,而其全球累计销量已经达到了5360万台。其中王牌游戏《口袋妖怪 钻石/珍珠》今年全球销量达到了7895万套。累积销量最惊人的1217万套,而《超级大乱斗DS》第二作的推出也是风靡全球,今年出货695万套,系列累积销量更是达到了1719万的天文数字。另外《超级马里奥》与《任天堂》销售形势也非常强劲。

今年4月9月底的全球销售台数为733万台,而累计销量则是达到了1317万台的,稳居三大主机销量首位。对应的游戏《马里奥赛车8》销售一路顺帆,达到了289万套。《Wii的初体验》等去年发售的软件也有着良好的销售成绩。由于《Wii Fit》将在12月1日发售,因此Wii.



的销售必将再上一个台阶,这是宫本茂极为看好的一个扩展周边。在前段时间任天堂召开的秋季发布会上,岩田聪社长宣称将开发满足初学者与核心玩家共同需要的软件,不久将发售的人气游戏《超级马里奥 银河》与《任天堂明星大乱斗》就是以这样的目标开发的。

从目前任天堂的绝好形势预测,其年内营业总额可能达到1兆5500亿日元的历史最好成绩。

特报
日本专电

索尼游戏部门持续亏损

本报讯 索尼于10月26日发表了2007年度第二次(7月1日至9月30日)索尼集团业绩报告。据数据报告显示,索尼集团的整体营业利润较前年度增加12.3%,达2兆8300亿日元,营业利润8905亿日元,税前利润8798亿日元,纯利润737亿日元,其中营业利润与纯利润皆创下历年第二季以来的历史新高。而游戏部门则不太理想,相关销售数据则达到了2434亿日元,比去年同期增长42.9%,但营业利润方面则是赤字连发,亏损967亿日元。2007年第二季各平台主机硬件销售台数为:PS2



328万台 PSP 258万台,PS3 131万台。硬件销售部分由于PS3的加入与新版PSP热卖,因此整体呈现增长状态。其中,PS2与PSP硬件销售状况良好,PS2的销售状况明显优于预期,PSP则是在轻量化的新版PSP推出当月在日本创下销售新纪录,因此PS2与PSP的年度销售目标将向上修正,PS2由1000万台提升为1200万台,PSP由900万台提升为1000万台。

PS3硬件销售状况不如预期,至第二季结束为止累计销售559万台,年度1100万台的销售目标依然并未变更。但有可能无法达成,不过仍预期有1000万台以上的水准。2007年第二季各平台游戏软件销售套数为:PS2 3800万套 PSP 1260万套 PS3 1030万套。软件销售状况虽然PS3加入,不过由于PS2与PSP的下坡,因此整体呈现成长状态。

索尼及2007年度游戏部门将无法转亏为盈,不过预期2008年PS3的收益可获得改善,因此下一年度预期将能转亏为盈。为了提高PS3软件硬件的销售, SCE已计划于10月底~11月推出价格大幅降低的新型PS3。

硬件
日本专电

双法PSP增强功能 NDS可当电视使用

本报讯 任天堂宣布,NDS专用移动电视接收器“1 SEG接收连接器DS电视”将于11月20日推出,定价6800日元。销售方式仅限在任天堂官方网站专卖,并自11月8日起接受订购。



“1 SEG接收连接器DS电视”是针对日本1 SEG数字电视广播规格所设计的NDS专用周边。该连接器整合1 SEG收视所需的软硬件,通过NDS卡插槽连接,附有可伸缩的天线。上屏幕显示节目画面,下屏幕显示操作界面,通过直观简便的触控方式,提供包括切换频道、字幕广播记录、手记记事本、信号强度检测等多种化功能。

任天堂最初于2006年2月举办的说明会中发表过这一周边,原定2006年秋季推出,不过后来一直没有明确消息公布,本次终于正式公开了它的发售日,其目的大概也是为了与PSP的同属周边竞争。

事件
国外专电

英国颁发游戏大奖 《Wii Sports》独领风骚

本报讯 在日前举办的英国电影电视艺术学院(BAFTA)奖的游戏行业颁奖典礼上,《Wii Sports》独领风骚,一举获得13项大奖中的6项。

(Wii Sports)自发售以来一直有着不错的成绩,以简单的操作和适合多人同乐的优点得到了广大玩家认可,本次获奖也证实至名归。它一举获得了最佳体育游戏、最佳多人游戏、最佳模拟游戏、最佳休闲游戏、最具创新、最佳游戏性这6项大奖。此外,PS2游戏《大神》也有两席奖杯入账。至于PS3,虽然有多款游戏被提名,但无一获奖。另外,由公众票选的“玩家选择奖”落在了足球经理游戏《足球经理2007》的头上,体现了英国玩家的口味。BAFTA还将学院奖授予了由学生开发的游戏中《Regners Ark》。



●SCEH与索尼联合发表,将于11月11日推出《无双5》PS3主机捆绑包装 读



组合包括 游戏1套、40GB款式PS3主机1台、《真 三国无双5》人物及地图两张、特制金属挂牌9种、特制薄膜主机装饰贴6张。其定价约合人民币3760元。

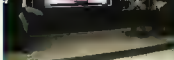
●任天堂近日发表2007年期中业绩结算,其各项数据均有不同程度的增长(请见本刊详细报道)

●索尼于10月26日发表了2007年度第二次(7月1日至9月30日)索尼集团业绩报告(请见本刊详细报道)

●近日,在香港高等法院的协助下,任天堂查处了一起全球范围内窃取DS和Wii盗版和改机芯片的行为。这次于10月8日开始的行动共查处了超过1万张盗版游戏和克隆芯片,查处对象则是法国公司Divneo SARL及其代理人Mex Loham,目前这两家公司的资金已被冻结。

●在日前举办的英国电影电视艺术学院(BAFTA)奖的游戏行业颁奖典礼上,《Wii Sports》一举获得13项大奖中的6项

●《GT赛车5》将于10月20日~11月11日期间在日本PS Store限时放出免费下载试玩版,并将在今年年底举行试玩活动试玩版配合10月26日在千叶幕张国际



展场开幕的“第40届东京车展2007”,于10月23日至10月25日举行游戏内的新车揭幕活动,并将于GTV中提供免费的车展相关企划节目,以及于News中提供相关文章报道。

●任天堂官方宣布,Wii版《生化危机4》在欧版被定为18+级限制,成为成人级限制游戏。任天堂官方确认,本作不会在德国上市,因为负责德国游戏审查工作的相关机构拒绝为本作提供评级,而无获得评级的游戏自然也就不可能在德国地区上市。

●任天堂宣布,NDS的专用移动电视接收器将于11月20日正式推出,定价6800日元。(请见本刊详细报道)

TOP15

由于神作《HALO3》的发售。九月份的美国游戏市场总销售额达到了13.6亿美元的惊人数字。比上个月提升了74%。HALO3自身的软件销售以及它所推动的360主机销量才是最关键的因素。超大作级游戏主机销量以及游戏市场的推动作用由此可见一斑。

1位 **生化危机4** 生化危机4



CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

2位 **生化危机4** 生化危机4




Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

3位 **生化危机4** 生化危机4




Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

4位 **生化危机4** 生化危机4




Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

5位 **生化危机4** 生化危机4



Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

6位 **生化危机4** 生化危机4




Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

7位 **生化危机4** 生化危机4



Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

8位 **生化危机4** 生化危机4




Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

9位 **生化危机4** 生化危机4



Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

10位 **生化危机4** 生化危机4



Wii 生化危机4 Umbrella编年史
CAPCOM 2007.11.15 5040日元
本作在发售前就获得了极高的评价。PSP版在发售前也获得了极高的评价。本作在发售前也获得了极高的评价。

本期没有新上榜的游戏，这里提前通知一下 360上的《生化危机4》、解放的战士 和PSP上的《恶魔城X编年史》两款作品由于发售日的关系，下期将从本期榜单撤出，请大家投票时注意这点。这期上榜的游戏在名次上并没有明显的变动。

TOP15

这次上榜的作品是PS2上的《龙珠Z爆发! 流星》, 本作有PS2和Wii两个版本, 在近期的日本游戏销量也取得了不错的成绩, 不过与系列前几作相比, “流星”的首周销量还是有所下滑的, 这或许与该系列近年来发售过于频繁有关。但是不管怎样, 喜欢龙珠的玩家朋友数量还是很多, 对于喜欢这款经典作品的玩家而言是不错的选择。另外还有两款游戏获得了一定数量的投票支持, 但离上榜还有一定距离, 分别是NDS的《远古封印之炎》和PSP的《高达战斗编年史》。

1 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE ■角色扮演 ■2005.3.16 ■¥890日元

2 战国无双2·猛将传

■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.8.23 ■¥290日元

3 战神II

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.15 ■¥49.99美元

4 大蛇无双

■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■¥140日元

5 生化危机4

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■¥99.99美元

6 核心危机 最终幻想7

■PSP ■SQUARE ■角色扮演 ■2007.9.13 ■¥290日元

7 HALO3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007.9.25 ■\$69.99美元

8 实况世界足球·胜利十一人10

■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.4.27 ■¥140日元

9 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■¥729日元

10 龙珠Z爆发! 流星

■PS2 ■NBGI ■动作游戏 ■2007.10.4 ■¥140日元

11 怪物猎人PORTABLE2

■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2007.4.22 ■¥690日元

12 龙如2

■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■¥140日元

13 异世纪传说3 终焉

■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2007.9.8 ■¥729日元

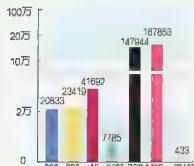
14 宿命传说

■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.1.30 ■¥140日元

15 盗墓者10周年纪念版

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■\$5.99美元

(图版仅供参考, 不作为法律依据)



【榜单】本期日本游戏主机销量方面与上期相比, 大部分主机没有明显变化, PSP的销量在经历了新版本发售时的开门红之后开始有所回落, 这半个月中, 第一周的销量约为9万台左右, 第二周的销量则是5万有余, 与上期的爆发态势相比有了明显的下降。目前日本的掌机市场销量方面, PSP和NDS处于相持的阶段, 双方未来的发展态势, 值得我们进一步关注。本期统计时间: 2007.10.1-2007.10.14

1位 冠军超越2008

■PS2 ■EA ■体育竞速 ■2007.10.17 ■\$59.99美元

2位 FIFA 08

■PS2 ■EA ■体育竞速 ■2007.9.28 ■\$59.99美元

3位 半条命2 橙色合集

■PS2 ■EA ■动作 ■\$49.99美元

4位 赛尔达传说·幻影沙漏

■PS2 ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2007.10.19 ■\$29.99美元

5位 HALO3

■PS2 ■微软 ■动作射击 ■2007.9.28 ■\$69.99美元

6位 世界街头赛车4

■PS2 ■微软 ■赛车竞速 ■2007.10.1 ■\$49.99美元

7位 料理大师

■PS2 ■THQ ■动作冒险 ■2007.10.12 ■\$49.99美元

8位 老虎伍兹职业巡回赛08

■PS2 ■EA ■体育竞速 ■2007.8.25 ■\$59.99美元

9位 抵抗: 人类没落之日

■PS2 ■EA ■动作 ■2007.3.22 ■\$59.99美元

10位 古惑狼·泰坦

■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2007.10.12 ■\$59.99美元

【榜单】世嘉的《足球经理》(Football Manager)系列在海外还是有着很高的人气, 每次新作发售后都会在欧洲游戏的排行榜上占据较长的一段时间。《半条命》系列更是FPS游戏中的开口相和超级经典, 这次360版“橙色合集”素质极高, 获得了相当高的评价, 所以得到这个排名完全是在情理之中。(HALO3的销量虽然比首发时有所降低, 不过相信之后相当长一段时间内都会有着比较靠前的排名)

《足球经理》系列在北美和欧洲的人气

1位 龙珠Z爆发! 流星

■PS2 ■NBGI ■动作游戏 ■2007.10.4 ■¥140日元

2位 战国无双2·猛将传

■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.10.4 ■¥140日元

3位 战神II

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.10.4 ■\$49.99美元

4位 实况世界足球·胜利十一人10

■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2007.10.4 ■¥140日元

5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■¥729日元

6位 龙珠Z爆发! 流星

■PS2 ■NBGI ■动作游戏 ■2007.10.4 ■¥140日元

7位 怪物猎人PORTABLE2

■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2007.4.22 ■¥690日元

8位 龙如2

■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2007.10.4 ■¥140日元

9位 核心危机 最终幻想7

■PSP ■SQUARE ■动作角色扮演 ■2007.9.13 ■¥290日元

10位 古惑狼·泰坦

■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2007.10.12 ■\$59.99美元

销量 253422

销量 115068

销量 67490

销量 61314

销量 61270

销量 51397

销量 51215

销量 46538

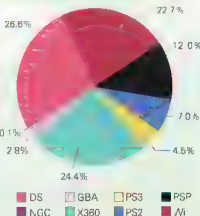
销量 43787

销量 39568

【榜单】PS2版《龙珠Z爆发! 流星》系列的最新作“流星”以双周25万多的销量获得本期日本游戏销售冠军, A1版的本作也以5万份左右的销量杀进前十。附赠本期, 本期上榜的《DS西村京太郎悬念》全名应该是《DS西村京太郎悬念 新价版系列 京都·热海·绝海の孤島 永倉の阳谋》, 是最近单周销量榜冠军, 莫非游戏名称长短和销量成正比? (笑)

平台	销量	占比
NDS	137931	14975709
Wii	117671	6391800
PSP	62171	9626428
PS2	36450	45131174
PS3	23405	2117514
XBOX360	12658	1678567
GBA	14479	40990757
NGC	457	12704337

【榜单】这期美国市场主机销量方面, PSP的销量有定程度的下降, 微软的XBOX360则凭借着“HALO3”发售的余威仍然保持着不错的成绩。(本期统计时间: 2007.10.14-2007.10.20)



胜利十一人吹响战斗号角， 与你共同体验最高的乐趣。



WORLD SOCCER

Winning Eleven

11

直以来，KONAMI的WE系列与EA的FIFA系列并称为足球游戏的双壁，两款作品各有各的风格各有各的特色，是喜欢足球也是喜欢游戏的玩家们不可错过的精品。WE系列不论是在世界还是在我国国内都有着非常多的支持，这点从历代作品总能在本孔的排行榜上占据相当长的时间就能看出来。按照惯例，KONAMI每年都会

推出系列的新作，去年由于德国世界杯的举行，使得WE10全球大卖。今年则一反常态，直到这两个月才开始陆续透露新作WE11的相关消息，相信众多喜爱WE的朋友们早已等得望穿秋水了吧。好在KONAMI于最近终于放出了不少新消息，下面就让我们一起来抢先目睹把最新的胜利十一人会给大家带来怎样的惊喜吧。

《WE2008》都有哪些地方进化了？如果说“那有进化的部分”还是有进步吧，所以还不如一个一个细数地介绍给大家。新的图像，新的操作，AI，网络联机模式等等，《WE2008》将以各种各样的形式展现足球的乐趣。



本孔译名 实况世界足球·胜利十一人

KONAMI 7980日元

2007.11.22

1-2人

体育竞技 蓝光 日版

记忆容量未定

世界第一运动再开，

《实况》系列的创始人，把全部身心投入足球，立志制作一款，不仅开发人物动作，而且制作游戏中，让玩家更真实地体验到足球比赛的乐趣。从旁观者比赛，喜欢的俱乐部都是国际大球。

Shingo Takazuka
高冢新吾



不仅仅是《WE》的粉丝，全世界的足球迷都在期待着PS3上的《WE》系列的续作——《WE2008》。下面我们将对《WE》系列的创始人高冢新吾先生进行的专访，在访谈中我们将对最新作有一个全新的认识。

——我想很多fans都会认为新一代WE的名字是WE11，结果名字却是WE2008，这是为什么呢？

高冢新吾先生：以下简称高冢。■如果称《WE11》，那就不对了。11的确没有错，但是有违和感，所以最终决定为《WE2008》。

——开发理念是什么？

高冢：毕竟是次世代游戏机的主打作品，所以有了玩次世代游戏机的豪华感的念头。还有，我们想要给玩家们提供在都没有玩过《WE》系列的玩家们所未有的满足感的游戏而制作。

——WE2008 不仅仅是在PS3，还要同时发售Xbox360版，这又是为什么呢？

高冢：全世界的目光都在关注次世代游戏机之间的差别。不仅如此，PS2目前还是最主流的游戏机。为了满足各和游戏机玩家们的心愿，《WE2008》的企画，决定同时发售。

那么不同版本之间的差别是什么呢？

高冢：PS2版和PS3版之间的差别，定会有。PS3版可以使用更宽广的范围范围以精细画面。还有PS3版在AI方面的进化，就是不控制球员的AI的动作是不同的。但是关于比赛的基本部分，PS2版和PS3版没有什么不同。次世代游戏机的优点就是AI的进化以及丰富多彩的画面。

既然这样，PS3版和PS2版在通常的游戏中没有差别吗？

高冢：虽然PS3版的AI部分不一样，但是普通的传球方向、力度、铲球和争抢这些基本部分和PS2版大致是相同的。PS3版还加入了过去做不到的细微动作。这些可以增加游戏的娱乐性，我们想让次世代的游戏机加入新元素，使玩法不同的玩家们也会惊讶。还可以这样玩啊。”



1.请大家仔细看看最上场比赛中，是不是看到一些熟悉的身影？没错，让无数国A X 爱文那国过 2.不可惜的是在本作中仍然不能进入中国队，其只会作为CPU球队存在

全新过人技术追加 高速直角转身系统

看足球比赛，除了精彩进球之外，相信许多朋友同样喜欢欣赏漂亮的配合以及过人技术。在前作中陆续追加的牛尾巴和跟单车等帅气的招牌式过人技巧让许多朋友过足了瘾的瘾，这次的最新作中同样也追加了新的过人技术——高速直角转身。足球控制在两脚同时离地瞬间向右边90度进行盘带，越过对方的抢断。如果玩家操盘的球员没有很高的盘带数值是无法使出高速直角转身的。



将右脚和左脚同时离地，把身体和脚扭任意角度，就能使出高速直角转身

高速直角转身的突破 指定对手和队友系统

高速直角转身的操作方法是R1+方向键向前，横杠盘带突破防守，再用L键向反方向踢出，再用脚作垫脚出球的同时快速向右90度方向进行盘带，保持最高速度，气呵成完成转身动作，随后开启大步前进吧。



新的盘带和射门系统 速度与技巧完美结合

向对手重心的反方向进行突破过人是一种技巧，但快感——先从敌队的中央跟边进攻，再从边路传至内闸时非常有效。因为这是利用了对手重心反方向的假动作，所以对手有可能采取犯规战术。这种情况下，假传就派上用场了。



人气度给游戏方式带来全新的变化

在本作中新增加了人气度和事件等系统，人气度系统可以影响比赛的进程，事件系统则可以影响比赛的进程，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

人气度系统可以影响比赛的进程，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。事件系统则可以影响比赛的进程，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。人气度系统可以影响比赛的进程，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。事件系统则可以影响比赛的进程，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

具体到游戏中，人气度对球队的影响是多方面的，玩家可以通过各种方式来提升球队的人气度，从而在游戏中获得更多的优势。事件系统则可以影响比赛的进程，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

人气度对球队的影响是多方面的，玩家可以通过各种方式来提升球队的人气度，从而在游戏中获得更多的优势。事件系统则可以影响比赛的进程，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

人气度的高低会影响到球队的排名，玩家可以通过各种方式来提升球队的人气度，从而在游戏中获得更多的优势。事件系统则可以影响比赛的进程，让玩家在游戏中体验到更多的乐趣。

激情四射的精彩足球——

——玩了PS3版之后，我觉得电脑真的变聪明了。电脑在电脑比赛中学习，失败后会总结经验教训，下次就会有所改进。

电脑AI的智能提升

关于队员的动作这次加入了什么呢？高家■游戏中传球变得更加多形。使用R2键的传球可以使用方向键控制传球方向。

——改变传球方法的理由是什么？高家■以前抓住时机边路传球成为决定胜负的关键，但是，我们不愿意仅仅是这样，我们想让所有玩家都感到（WE）的进化，而不仅仅是升级，所以改变了传球方法。

——这样的新会变成怎样有趣的玩法呢？高家■你不用做90度急转弯就可以躲过抢断，然后再进行传球。

关于开球和停球有什么改变呢？高家■例如在发界外球时，你可以把球踢出去之后让其他球员帮你停球，然后再射门或者传球。还有传球失误可以从球员传球的动作看出来，这点也是很有意思的。

那么还有

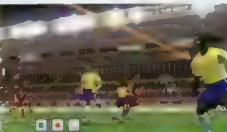


“球场同样也接收着信息，全球球迷通过电视上地地多数著名球队都有，个性十足且球场上，印象深刻的球场，许多球场和球队同样闻名。本作中同样也会对这些球场进行完整再现。

绿茵场上你争我夺，尽情体验足球魅力



在球场上,假摔这个行为是为大多数球迷所不耻的,毕竟假摔虽然可以看成是某种“足球艺术”,不过这种有违比赛公平的行径并不值得提倡,不过在本作中却新增了假摔这一定。假摔可以由玩家自由控制,虽然只要是持球队员随时都可以进行假摔,但是如果掌握不好时机的话就有可能被裁判警告,严重的情况有可能会吃黄牌,所以最好不要频繁使用。配合好拉拉队或者被对手推倒的动作,带球时被对方抢断或者失去平衡的时候使用就没有问题了。



在平时平衡没有调整好的情况下,这种技术往往可以起到出奇制胜的效果,不少精彩的进球就是因为抓住了这一时机而成功的。另外也可以在罚点球时中后卫守门员和后卫参加进攻。



假摔的制作方法是在同时按下L2+R1,当然,这个技巧并不是任何时候都能够使用的,在游戏中,通常是在当玩家控制的球员身体的重心被破坏要摔倒的瞬间使用就能成功。看来想要熟练掌握假摔也是需要反复练习的。笑。

假摔的制作方法是在同时按下L2+R1,当然,这个技巧并不是任何时候都能够使用的,在游戏中,通常是在当玩家控制的球员身体的重心被破坏要摔倒的瞬间使用就能成功。看来想要熟练掌握假摔也是需要反复练习的。笑。

假摔的时机

游戏中,假摔的时机,在大多数战术动作中,假摔的时机,例如玩家可以利用对手的防守漏洞,快速进攻,而且不需要等待游戏画面的切换。而且可以让守门员和后卫参加进攻。像这样的经验技巧在现实的比赛中,我们也会经常看到,本作这些新要素的加入,使得现在对足球游戏的再现方面更加真实与细腻。



个人所期望,希望对手在防守时非常困难,不要光顾着进攻。



游戏中,假摔的时机,在大多数战术动作中,假摔的时机,例如玩家可以利用对手的防守漏洞,快速进攻,而且不需要等待游戏画面的切换。而且可以让守门员和后卫参加进攻。像这样的经验技巧在现实的比赛中,我们也会经常看到,本作这些新要素的加入,使得现在对足球游戏的再现方面更加真实与细腻。

“还可以这样玩啊!”在新一代WE

什么其他的元素呢?

高家■假摔可以由玩家自己来控制,我想现实比赛中先期有一回假摔,因为裁判都是很严厉的。笑。如果假摔掌握得不好也许会被裁判的哨声吹。

假摔比较容易成功的时机是什么呢?

高家■自己的身体平衡被打破马上就要摔倒时使用更容易成功。如果假摔没有协调的哨声,则对禁区



内犯规。不过,在电脑中也会使用的哦。笑。



——听说加入了比赛中按暂停键就会出现选手席的画面是吧?

高家■我们在精制画面上做了非常大的投入,因为有很多玩家希望看到选手席的替补和教练的动作,所以我们尝试加入了这些画面。进球之后可以看到选手席上的队员和球场上的队员一起欢呼庆祝,还有治疗结束后返回球场的队员可以在窗口画面看到。是球场有什么新的进化。

高家■单件也有所改进,我们叫它“立体感”,让人有一种想上去踢腿的感觉。笑。非常的漂亮,想要吸引大家的眼球,还有球迷和解说员一样细致,开场画面也要变得更加生动了。

除了这些还有什么改变了的地方吗?

高家■毕竟是被称作世代游戏机,首先要有足够的制作实力,作为制作人我们加入了“人气组”这个新的变数。队伍和队员都有人气值,不是仅仅队伍人气值,这样就有了新的提高的目标了,人气值提升以后在画面中也会出现变化的。

听说球员制作方面也有改进,现在可以制作自己喜欢的个性球员了。

高家■球员制作方面制作是其中之一,通过用PS3专用摄像头拍摄脸部照片制作球员面孔,因为可以保证22张脸部照片,所以可以拍摄自己和朋友们的照片然后快乐地进入游戏。



——还有一个值得注意的地方,很多玩家都非常期待网络对战模式的复活,请问全新的对战模式有什么变化?

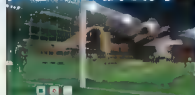


可更改人数人数 战术阵容更灵活

WE系列直到现在关于人数和
制人数在很多时候都是受到限制的，不过在
本作中增加了人数可以随意增减的功
能，在对主球队赛前通过简单的操作
就可调整0-10+的入场，因为直接
输入得分后，这样提升了进攻球员
的自主性。

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

任意球直接破门



“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”



“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

提高代入感的事件 编辑功能更强大

事件是本作的乐趣和游戏中新增的一个
个要素。玩家可以通过编辑功能自由地
编辑游戏中的事件，让玩家在游戏中
体验到各种不同的游戏体验。

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

中到处都是这样令人吃惊的进化。

高家通过在日本国内和其他玩家对战将会
有利对垒在一起对垒的感觉，PS2版也是一样。

“以前多多少少都会有一些网络延迟影响游
戏的连贯性。现在说网络延迟几乎不存在是因为什么呢？”

高家现在跟谁谁谁已经没有什么关系了，以
前的网络延迟多是因为一些，尽管如此，自己操作
的球队基本上不受影响。

——网络联机可以怎样进行游戏？

高家现在“谁开始比赛模式”和谁的好友对战
模式等等，PS2版的联机模式被保留了下来。

请问如何收费呢？

高家现在基本上还没有设定收费，我们会有很多
玩家和朋友一起玩，一起，A-E2008 开始制作，

有使用PLAYSTATION Store的装置吗？

高家现在“谁开始比赛模式”和谁的好友对战
模式等等，PS2版的联机模式被保留了下来。

——新收录的队伍是什么时候的数据资料？

高家 现在球队的最新资料是截至6月31日转
会的数据库资料，大部分国家队也都登场了，俱乐部球
队采用J-E2007/08
收录的欧洲和南美的球队，最新的资料正在更新阶段，
我们认为基本上收录球队没有什么大
问题。



“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”



“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

“在《实况足球》系列中，玩家可以自由地
选择自己喜欢的球队和球员。”

所有足球玩家的盛宴即将到来， 磨兵秣马准备迎接新一轮厮杀！



自从KOEI宣布《真·三国无双5》将在11月22日发售，我们就一直在盼着那天快点到来，次世代无双究竟将进化到一个什么地方引起了我们的好奇，作为中国玩家我们尤其对三国题材的游戏感兴趣，PS3和XBOX360版同时上阵也给了玩家更多选择，无双风暴即将席卷而来。 □文/龙马

羽扇纶巾定乾坤，金戈铁马风雷动！！



在乱世中
纵横捭阖

一陆逊身轻、巧、招式靈活，单剑舞动起来如穿花绕树，使敌猝不及防。

乱世纷争正是扬名立万之时，俊美貌与智慧和群雄比肩！

陆逊

吴



本刊译名 真·三国无双5
KOEI 7660日元 11月22日
动作 蓝光 日版 1-2人 记忆卡容量未定

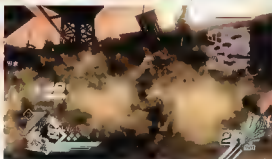
如果说KOEI最成功的作品是什么？那毫无疑问就是《三国无双》系列，目前日本地区已经累计出货超过1000万份，《真·三国无双5》将会继承系列一贯的“骑马干”的爽快感，并且加入全新的无限连击的“连舞”系统，让玩家游戏的代入性大大提高。本作是首部以PS3、X360为标准来制作的

的“无双”，虽然先前《无双》系列作一向都采取跨平台方式，不过跨平台同步推出尚属首次。从已经公布的画面我们可以看到，《真·三国无双5》的众多革新之处，画面效果相比早前的几款《无双》要强上不少，除了人物造型，攻击动作等会重新制作之外，战略性的也会得到飞跃性的提升，战场的临场感十足。



画面描绘更加细腻，武器招式一绝无伦比。

由于登陆次世代平台，玩家可以见识到以往系列作更壮观的战场，建筑物与自然景致的种类更丰富，描绘更细致，地形的起伏更显著，战场的视野也更加辽阔，在光影细节等特质的描绘上也要丰富，角色形象更生动，登场士兵的数量也有显著增加。



无双连舞，无限升华！！

本代新登场的连舞系统是一种能有机会施展出不断连续攻击的系统，将通过连舞计量表的方式来施展，每积累1阶段连舞等级就会上升1级，累积的等级越高，所能施展的攻击也就越华丽强大。连舞等级的上升将随着步数增长而增加。战场也有机会取得能让连舞等级短暂的道具，此时即可尽情施展强力的“无限连舞”了。另外，《真·三国无双5》还首度加入了突出各式武将特色的特殊技，类似姬妹作《战国无双》般，会依照每个武将本身形象与事迹来赋予不同的特殊技，但有些特殊技需取得特殊道具后方可发动。

智谋过人的吴国智将陆逊，本代仍是以英气逼人的造型登场，服饰与装扮更为华丽，样貌则是给人一种活泼爱少年的感觉。所使用的武器从先前的双剑改变为单剑，并新增拔术攻击，能施展如蝴蝶飞舞般的轻盈攻击招式。

蜀

赵云

豪气干云斗志昂扬直冲霄汉，
一柄银枪横扫八荒六合。

国群英中最潇洒的武将 赵云以白袍银枪的形象登场，发型也较为粗犷，比以往更添几分豪气，所使武器仍是长枪，比原本的地法融入更多灵巧的解剑招数。

赵云的一柄银枪横扫八荒六合，文武之勇兼备，二攻之威风行天下。



精益求精的无双系列，
游戏体验再次大幅提升！

《真·三国无双5》将加入龙船、瀑布等以前没有的行动方式，玩家如果在关卡中遇到有小船的地方，可能有近路通往目的地。另外，如果在森林中，还可能遇到虎、狼等野生动物。三国系列的防卫“据点”也变得多种多样，有铺天盖地撒下箭雨的“弓箭台”，玩家想要攻下来可得大费周章了。



1 一头猛虎突然从森林窜出来，小心的生命不保，是英雄就去虎口拔牙。

游戏中的地形是很重要的，被敌人包围最好先找好退路以图自保。

三国鼎立群雄逐鹿，煮酒论英雄！

夏侯惇



张飞



周瑜



影子战局的生死之地，
争夺据点攻防战最激烈！

一国系列的“据点”是游戏精华之一。玩家将敌人的据点压制下来，不光可以获得很多道具，还可以以此为依托当部队的补给基地，本作加入的“弓箭台”使攻击敌据点难度增大，我们要善于使用投石机与云梯等工具攻城，找准敌人的防卫弱点一举击破。



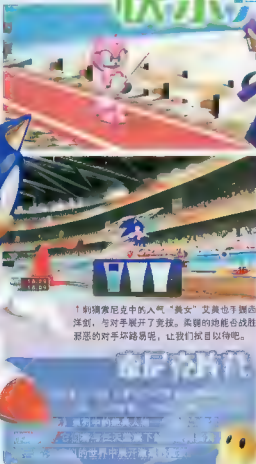
在攻击敌方据点时，也要保护好自己所驻守的据点。



上破城门算不算胜利，战败了也要重生怕死。

众多游戏明星，
共同为奥运助威！

虚拟体验! 奥运快乐竞技! 游戏

A promotional image for the Sonic the Hedgehog movie. It features Sonic the Hedgehog and Amy Rose. Sonic is on the right, a blue hedgehog with a white belly and red shoes, looking towards the left. Amy is on the left, a pink hedgehog with a red dress and red shoes, looking towards the right. The background is a soft, light blue gradient. In the top right corner, the name 'Amy' is written in a stylized, pink, bubbly font. In the bottom left corner, the word 'Sonic' is written in a bold, blue, sans-serif font, with a small red heart icon next to it.

为代派的动作是“以力”。

· 玩家在赛跑比赛时选择索尼克后一定可以轻松地带取冠军。索尼克音速，子的称号可不是白叫的。当然了，擅长使用道具的马里奥等人也会发挥自己的特长，使用道具陷害对手。

根据目前官方公布的资料，在《马里奥索尼克北京奥运会》中，制作小组精心地设计了很多各具特色的游戏模式。其中，有自由玩家一人进行多项体育竞技的“单人比赛模式”，以获得最高成绩为目的“巡回赛模式”，以及专力游戏为每个角色所设计的“任务模式”。另外还有一个相对来说比较特殊的模式，在游戏中达成某种条件后才能开启。在此模式中登场角色们可以使用各自的经典道具或是非常规的，相互攻击、阻碍对手。在工业比赛中使用不正当的手段来获得胜利，这非常符合游戏的主题（好孩子不要学哦）。

· 玩家在赛跑比赛时选择索尼克后一定可以轻松地带取冠军。索尼克音速，子的称号可不是白叫的。当然了，擅长使用道具的马里奥等人也会发挥自己的特长，使用道具陷害对手。



体感控制器带来的新操作方式

即将在次世代主机Wii上发售的《马里奥与索尼克N北京奥运会》，也会对应Wii主机上特有的体感操作系统，为玩家带来在其它主机上没有体验过的全新形态的操作方式。并且在本游戏中也会对应MIU机能。玩家可以利用通过此机能绘制出的原创形象参与马里奥、索尼克等人进行各个奥运比赛项目的竞技。



Princess Peach
碧奇公主



盛会提前开幕！明星齐聚一堂！

下面简单地介绍一下在本作游戏中部分比赛项目的操作方法。扔铁饼：首先握紧体感控制器，然后旋转。看准时机后按B键投出。击剑：使用控制器当作剑，向前突刺攻击，并使用双载根遥控器进行移动。100米自由泳：首先玩家需要决定使用的泳姿，然后用控制器与双载根遥控器搭配进行游戏。110米跨栏：与自由泳相似，同样是通过控制器与双载根遥控器搭配使用进行移动，然后按B键进行跳跃。



众多角色搞笑的动作

·看到力量型角色库巴信心十足的样子，就能够预见到该会是最终的胜利者。



·在选手起跑之前，玩家选用的索尼克被安排到了中央位置。不知能否在小组赛阶段能否可以飞越赛道。



↑ 跨栏比赛中，碧奇公主显示出了自己擅长的优势。可怜的库巴被困在了最后。

在Wii版《马里奥与索尼克N北京奥运会》紧张制作的同时，NDS版的本作也在赶制中。作为掌机平台的本作最大的特色便是可以通过使用Wii-FI来达成世界范围内玩家之间的竞技、交流。并可以将自己在比赛中取得的最好成绩上传到网络排行榜上。

多人同乐更加精彩！



轻松简单的操作方式

碧奇公主正在进行射箭比赛，画面中显示出了远处的靶心。比起现实中的此项运动来说，还是游戏版显得更加简单。不过，想要百发百中也是不容易的。

希魔再复活



**BIONIC
COMMANDO**

**八位红白机上的前作，
美日两个版本的不同点。**

《希魔复活》是当年CAPCOM在红白机FC上发售的一款动作游戏。《希魔复活》是系列的名称，日文游戏名则是《最高机密：希魔复活》。该作实际上就是以特种部队和第三帝国士兵作为敌人的。由于考虑到美国本土的种族问题比较敏感，所以将原作的名字改为Master D. 特种部队也在游戏中被更名为Badde，其它还有一些细节被更换了——比如将原作的十字被换成了鹰徽。这款游戏虽然评价一般，但许多玩家都对其中的关卡设计印象深刻。



回归，十九年

游戏中最厉害的角色“Bionic Man”非常强大和好用，可以自由伸缩的特性给予了他人无法比拟的能力。



**手臂伸缩自如——
人猿泰山、蜘蛛侠，你都行！**

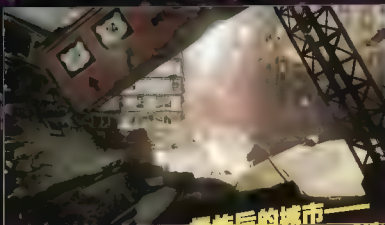
CAPCOM的《希魔复活》于1988年在英国发售，本作最大的特色就是角色不能跳。取而代之的是一个叫做“Bionic Arm”的东西，其实是一个伸缩钩。玩家可以以四面八方向射出它，从而表演出各种杂技般的动作。具有很高的灵活性。主角巴德·斯莱德能利用伸缩钩粘在天花板上，也能固定在墙子和墙壁上，他能利用钩子攀爬，也能抓着他摆荡，越过障碍物。当年许多喜欢该作的玩家们为了通关更有型的过关奖励，都苦战了相当长时间，甚至能完全不下地就通关。



游戏名称	希魔复活	平台	FC
开发商	CAPCOM	价格未定	发售日未定
1作游戏	DVD-ROM	类别	1A
		记忆容量	4M

「一场几乎毁灭了整座城市的可怕爆炸后，原本已经判处死刑的囚犯被意外释放了下来。这不能不说是一个奇迹。」

本作中内森·斯潘瑟 (Nathan Spencer) 光荣地为了他的国家战斗。在与德国进行完美对抗之后，他却被指控利用他超于常人的能力犯下了多项罪行，并被判以死刑。然而，或许是命运的安排，在 Spalkew 即将处刑的那一天，一个恐怖分子正在测试的试验性武器在 Asagawa 城被引爆……整个城市几乎化为一片废墟。内森·斯潘瑟奇迹般地活了下来，凭借着身上的高科技装备，他在已变成废墟的城中畅通无阻。政府在这种情况下也无力无奈地向这个被定罪的战士求助……故事就此展开。



爆炸后的城市——滋生罪恶的“好地方”

科技犹如双刃剑，有人欢喜也有人愁。

关于游戏的剧情虽然仍然有许多未知的部分，不过官方也宣布了本作的开发消息之后几天，又透露了一些相关情报。那就是，尽管仍由掌握技术的管道利用给社会带来便利的便利，但是政府逐渐开始担心其在军事方面的应用会变得不可控制，于是决定禁止与之相关的任何计划。这对那些通过该技术大幅提升了战力或是作为义肢的许多士兵而言无疑是个噩梦，于是他们纷纷逃亡，而正是这些逃亡的士兵，最终被引致本作主角的某个神秘组织所招募，并且成为了我们的主角内森的敌人。



之前的战场勇士再度登场!



当然，对于一款动作游戏来说，剧情并非是最重要因素，手感才是最关键的。不过有CAPCOM这块招牌在，相信本作在手感方面还是有保证的。关于本作的冒险舞台，是将Ascension城划成几大块的冒险区域或关卡将其作为某一个关卡，我们还不得而知。不过从厂商的一张设计概念图上，我们看到了类似实验室的环境，这肯定会作为一个冒险地带出现在游戏之中的。另外，由于上述的剧情设定的原因，在游戏中，我们面对的将不再是普通士兵，他们也通过仿生技术获得各种各样强大的能力……



拿手吃饭的人——值得次世代玩家期待之作。

说到主人公的设定，可能会让人想起同样是出自CAPCOM的那款《上帝之手》：主角同样都有着威力惊人的手臂，只不过古恩的是右手，而内森的这是左手。而且，本作在设定上最带有一点科幻色彩的，

这就使得它们的应用迥然不同，而且战斗风格也有明显区别：《上帝之手》更偏重格斗，而《希魔复活》则将会是一款比较硬派的作品，当然，在难度方面肯定是会高于前作的。

是爆炸后的城市，也是滋生罪恶的“好地方”

灵魂能力登陆Wii，
体感操作再续辉煌。

《灵魂能力 传说》是著名3D格斗游戏《灵魂能力》的系列新作，也是Bandai Namco为Wii量身定做的动作游戏。将以Wii的体感操作为概念设计，将给玩家带来完全不同于其他动作游戏的爽快代入感。《灵魂能力 传说》的游戏舞台设定在18世纪，按照系列时间轴来说是在《魂之利刃》和《灵魂能力》之间。玩家需要打倒由邪剑所创造出的怪物，从而击倒强敌的话会得到新的武器，而且会有新的招式和必杀技等着玩家挖掘。《灵魂能力》系列的人气角色将纷纷登场亮相，有的将作为同伴进行协助，有的则会跟在玩家前进的道路上，同时也会有新的怪物加入。

斩杀杂兵的快感

超越现实与虚幻，

《灵魂能力 传说》预定今年冬季推出。本作的舞台为18世纪，玩家将在游戏中与《灵魂能力》系列的经典角色们相遇、战斗，使用Wii遥控器体验剑斗游戏的快感。游戏将采用第三人称视角，每个角色都有自己独特的能力。

SOULCALIBUR Legends

NBG18牌大作《灵魂能力 传说》是系列最新作，也是该系列有史以来，首次的《灵魂能力》系列作品。这次的《灵魂能力 传说》是系列最新作，也是该系列有史以来，首次的《灵魂能力》系列作品。



「为了世界的安宁，
圣雅典娜流战士奔赴战场，
绝不屈服于邪恶力量」

索菲迪娅

《灵魂能力 传说》是一款动作游戏，玩家可以体验到全新的游戏体验。游戏中的角色们都有着独特的背景故事，玩家可以通过游戏来了解他们的故事。

「为了能保护自己的所爱，
我要追求更强大的力量，
无愧罗马骑士的光荣。」

齐格弗里德

「为了守护自己的所爱，
我要追求更强大的力量，
无愧罗马骑士的光荣。」

本乃伊

《灵魂能力 传说》是一款动作游戏，玩家可以体验到全新的游戏体验。游戏中的角色们都有着独特的背景故事，玩家可以通过游戏来了解他们的故事。

NBG	灵魂能力	2007年11月13日	CEMO
Wii	灵魂能力	2007年11月13日	CEMO



寻找邪剑碎片的各路英豪将再次集结

《灵魂能力 传说》是一部外传性质作品，故事发生在初代《灵魂能力》之后，邪剑SOUL EDGE被破坏之际其碎片分散到了世界各地，在这之后世界上许多地方都发生了异变，主角们为了各自不同的目的寻找邪剑碎片而展开了环游世界之旅。本作的制作目标是让所有人都可以通过简单的操作进行游戏，游戏中的关卡都不长，最短的只有6分钟，最长的有15到20分钟。虽然关卡很短，但是本作的关卡数量将会非常多。从表面上看，本作似乎有点像三代的任务模式，不过制作人表示二者之间还是有很大区别的，过去的任务模式可以通过收集武器对人物进行强化，但武器对人物能力的影响并不是很大，而本作中进化道具，武器能力将会非常明显地影响到人物能力，例如火焰剑将会让角色拥有火焰的相关能力。

御剑平四郎

一生追逐梦想的平四郎，只为和让自己感兴趣的对手一战，在经历了种种磨难后踏上了追寻邪剑碎片之旅。

「殿山涉水浪迹江湖，只为让我兴奋的对手。」

打造一个剑与魂的传说。

神乐传说少年剑侠助阵

《灵魂能力 传说》因为是一部动作过关游戏，所以在角色选择上也更加自由，不光是系列的传统角色登场，NBGI甚至还请出了旗下的传说系列人气角色出来助阵，《神乐传说》中的罗伊德也将加入这场邪剑引发的风暴中，不知这位英雄少年又会有怎样的表现？



罗伊德从小习剑，是一名优秀的少年剑客，他的双剑流尤其擅长连击战舞。这次又有谁能一展身手的好机会了。

刀光剑影中双人同游其乐无穷。

除了单人游戏外，本作也包含有双人模式，可以进行双人合作闯关。单人模式时玩家可以挑选两名角色，战斗中根据角色的属性进行切换；双人模式时则由两名玩家操作各自的角色，双剑流可以配合，可以协力杀敌，双人同游，乐趣倍增。



除了战斗外，玩家更应对各种陷阱和障碍物，关卡的布局会对战斗造成很大的影响，玩家需要善于利用地形优势。

静若处子动如脱兔，以己之长击敌之短。

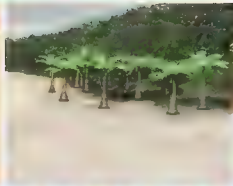


艾维

艾维是艾维的妹妹，她是一个剑客，她也是一把剑。她的招式风格，由她自己的性格决定。她因为各种原因，被邪剑碎片所吸引，成为了邪剑的宿主。她是一个剑客，她也是一把剑。



「不管是为了自己还是他人，我都要找到毁灭邪剑的真理。」



关于当年DC上的《SEAMAN》，玩过的人或许不多，但知道的人却着实不少。这教育模拟游戏养育的是一种人面鱼身的奇特生物，画面风格和一般作品相去甚远，产生了很大的视觉冲击力。初代作品问世八年后，《SEAMAN2北京原人育成工具》在PS2上与玩家们见面了。本作依旧保留了《SEAMAN》的特色，玩家将再次体会充满了变数的养育过程。这款游戏继承了前作前卫风格的正统续篇，将为我们带来新的“特别震撼”。

本刊译名	SEAMAN2北京原人育成工具	CD-ROM
SEGA	7140日元	2007 10 18
自成模式	DVD-ROM	日文 1人 400KB

在相近世界生感受生打的游戏下 下点滴又流中再现创造的神奇

DC上的《SEAMAN》之所以出名，是因为它实在太“奇怪”了。这款游戏的全称叫做《SEAMAN养新的宠物》，发售于1999年7月29日，游戏内容是在水槽中饲养传说中的生物“SEAMAN”。“SEAMAN”是一种人面鱼怪，拥有从远古流传下来的智慧，懂得人类的语言。据开发公司VIVARUM的社长，同时也是本作的角色设计师斋藤由多加介绍，这种生物最初的设计源于自己孩提时代信手涂鸦时画下的形象，而“在水槽中培养”的概念则来自在日本风靡一时的水生宠物“海豚（Artemis，一种节肢动物，国内称道虫，丰年虾，水生养殖业重要的饵料生物）”。SEAMAN”的人面部分并不是有意识游戏中自己的卡通造型，而是略微有点写实的人类面孔。斋藤说，“SEAMAN”的面孔是“随处可见的日本人的形象”。虽然游戏中将“SEAMAN”称作“宠物”，但玩家们从这种生物的外形上找不到任何“可爱”的要素，甚至只能用“面目可憎”来形容它。同时，“SEAMAN”的性格也非常别扭，一副妄自尊大，目中无人的样子，对屏外辛辛苦苦养它的玩家一脸不屑，以至于玩家按这款游戏恐怖的情况时有发生。不过，如果玩家坚持玩下去，“SEAMAN”的态度会逐渐缓和下来，开始和玩家探讨各种话题。话题的内容非常广泛，包括人生、历史、哲学及信息技术等。在这个意义上（SEAMAN）多少超越了“电子宠物”的一般范畴，而是构成了一种独特的机人交流界面。同时，这款游戏非常重视故事性，拥有厚重的背景设定，随着游戏进行，隐藏在“SEAMAN”背后的历史之

谜被逐渐揭开，最后的结局令人感慨良多。不知是因为自身的冲击力还是因为商业宣传得当，这款游戏和主流风格相去甚远的作品爆发了相当高的人气，在日本国内及美国获得了数项大奖，销量在DC的软件榜上也名列前茅。无论从哪个方面来说，《SEAMAN》都是一款不可思议的游戏。

10月18日在PS2上发售的《SEAMAN2北京原人育成工具》是《SEAMAN》的“正统续作”，主题依然是“育成”，但环境从水槽变成了模拟的无人岛。养育对象也从鱼类变成了国内玩家熟悉的“北京原人”。“SEAMAN”在本作中不再是养育对象，而是人面鱼身的姿态出现，对玩家的养育进行指导和辅助。和前作相比，本作的游戏方式发生了很大变化。每天分为昼夜两部分，白天要边照顾北京原人边赚钱，晚上则要



要和“SEAMAN”进行对话。北京原人虽然具有较高的智慧，但更多的是原始的质朴，玩家无法直接对原人下命令，只能通过强制训练或者鼓励提示等方式指导原人的行动。刚开始时，不听指挥的原人可能令玩家非常头疼，但只要能持续生存，行动模式就会逐渐增多，以至可以通过头指和采集获得大量的生存资料，让玩家切实感受到生命体的成长。更有意思的是，游戏中的某一天结束之后，不在现实中经过12小时以上是不能继续游戏的。也就是说，这款游戏鼓励玩家“在放学或

下班后玩上一会儿，然后第二天再说”。这种将游戏内的世界与现实连接的做法，不能不说是《SEAMAN》的一种独特风格。

本作看起来虽然古怪，但玩过以后可以发现，作品中对具体的游戏要素相当重视。游戏中的辅助信息会时时提醒玩家当前应完成的事项，使玩家任何时候都不会因为不知道游戏目标而陷入茫然。在一个小时目标达成之后，玩家的成就感也会徐徐提升。本作的“育成要素”虽然体现得并不直观，但在游戏过程中，玩家可以通过“育成”的乐趣。即使开始时只抱着“试一试”的心情来玩，到最后也很可能被这款游戏迷住。

另一边，前作中占据重要地位的“对话”要素在本作中以新形式继续占据着游戏的主要地位。夜间与“SEAMAN”的对话内容具有与前作相符，或者说比前作更高的冲击力。本作中的“SEAMAN”从一开始就是中年男人的声音，说话时的态度就像个趾高气扬的上司，态度颇为恶劣。由于语音识别并不精确，玩家常常因为输入错误而挨骂。不过，如果对“SEAMAN”的话题越发感兴趣，是总会体会到这款游戏乐趣的。只要对话能够顺利进行，“SEAMAN”和玩家之间就会变成“损友”一样的关系，交流的话题也会逐渐深入下去，使玩家感受到一般游戏的台词当中感受不到的乐趣。

总体上，特殊风格注定了《SEAMAN2》“诡异幽默”的特点，考验精神和承受力的内容并不适合每一个人。不过，对于老玩家，特别是前作爱好者有所了解的玩家来说，本作确实是一款值得尝试的作品。古怪而幽默并不意味着本作违背游戏的基本原则，相反，游戏中“现实模拟”一般的精髓世界和带有浓厚社会色彩的交流气氛能在养成过程中重新找回生命的重量，静下心来玩这款游戏，或许就能体验到为融入其中的“真身”所行动。

【点评人登场】

从今天的观点来看《SEAMAN》的风格，依然能够产生“新鲜”的感觉，这就是这款游戏最奇妙的地方。在这个意义上，《SEAMAN2》算是从前作进行了完整地继承。虽然游戏方式产生了很大变化，但在“点滴游戏中体会教育生命”以及“通过沟通与探索的对话对现实世界产生思考”的本作并没有变化。本作的操作并不困难，但由于玩家在游戏中的遇到很多事与愿违的情况，养育本身并没有那么单纯。同时，“SEAMAN”也会对玩家的失误作出辛辣程度毫不亚于前作的指责。考虑到本作最后的结局，是需要一定社会性与忍耐力的。

！ A. 小满

对于这部特殊的游戏来说，评价“画面”及“操作性”几乎都显得没什么必要，能不能营造出与前作同样的特殊氛围成了本作最大的着眼点。从实际玩过的感受来看，本作在前作获得肯定的基础上，多少做出了一点风格上的调整。过于另类的“SEAMAN”彻底变成了和玩家的辅助要素，玩家的培养对象变成了游戏中透着可爱的北京原人。游戏中的各处都透出一种含蓄的幽默，例如给原人唱可乐时的有趣场面等。不过，本作的内容还是有些“偏”，对于现在已边缘化为小众的市场来说，这和“玩深沉”的作品不知还能够吸引多少人。

【点评人/药菜】

虽然不再是直接养育的对象，但“SEAMAN”在本作中的作用和前作同样重要。除了和玩家谈话，探讨各种各样的问题外，还会出售给玩家养育过程中必要的资料。如果玩家付出一笔金钱，还会为玩家进行占卜，从各种方面辅助玩家的展开。不过，本作的“SEAMAN”外表还是那副令人厌恶的古怪样子，说话时还是，如隔往地不闻人得见，甚至令人不想听下去。不过，“SEAMAN”的话并不是无目的的人身攻击，沉下心来慢慢往下玩，本作故事中的深意就会渐渐浮现出来。或许，这就是本作封面广告语“Don't panic 别发慌”的真正含义。



Desire

新天魔界系列一直是IF厂商的招牌，四代更是得到了玩家一致好评，而五代改换的游戏新系统却是褒贬不一。长时间游戏仔细研究后，发现五代的系统其实也颇为精妙，把时间、属性、道具、魔法等完全融合到战斗中。

PS2	本杂志译名	新天魔界 异世纪 愿望	CERO
	dea Factory	7140日元	2007年9月27日
DVD-ROM	日版	1人	274KB

玩家的先择决定故事的发展。

本以为新天魔界系列新作登场肯定PS3主机上的新天魔界六，不料本作却突然在PS2主机上推出，实在是给了FANS一个惊喜。本作继承新天魔界五代战斗系统，并且加以改进，把特殊角色使用必杀技时作为出现的人物头像动画改为与四代相同的特殊角色必杀动画，使用合体技时，不再像五代那样仅仅是两个人说几句话，而是制作了特殊的动画。人物必杀技动画使该角色与众不同，突出了角色特性，这也是新天魔界四代能在玩家中好评无数的因素之一。本作的系统回归，不但表现出了厂商的制作诚意，也是满足了玩家的愿望。

原本以为本作作品只是一款简单的复刻作品，但在游戏之后却发现本作是继承新天魔界五代系统的新作。本作为玩家讲述了永恒大陆的战争，使玩家从魔界和人类两个角度了解当时的战争故事。并且在人类剧本中，根据对话选择的不同，玩家还可以进入正邪派两条不同分支路线。不过可惜的是，本作的两剧本流程较短，人类剧本中上涨路线和邪派路线需要参加的战斗基本相同，只是剧情发生变化。新天魔界五 共有三个剧本，其中地下篇和天空篇都是，流程较短，只有地上篇才是整

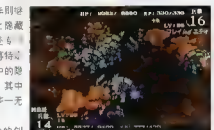
个游戏的重点，而本作的两个剧本长度都跟五代中的地下和天空篇基本相同，缺少了一个流程较式基本的支持。

隐藏人物一直是新天魔界系列的亮点，从新天魔界四代的海道头到五代的龙骑兵兄弟，到PS2新天魔界五中的四代人气主人公，都使玩家把招募隐藏人物作为游戏的重点之一。本作则继续发扬光大，不但在战场上隐藏了诸多的隐藏人物，甚至还在游戏中制作了简单地图，用于招募特殊的隐藏魔物。不过在本作中的隐藏人物并不等于强力角色，其中不乏平庸之辈，甚至还有有些一无是处的菜鸟。

搭档系统是四代开始的创新，在四代中主人公们可以战胜野外杂兵并让它加入自己的队伍，五代则可以让同伴们成为搭档，并进而构成了合体技。搭档在战斗中获得的经验值大约为队长的一半，使用合体技时，以队长角色的魔物值，攻击力也低于担任队长角色的攻击力。不过除了提高整个队伍的攻击力和使用合体技外，玩家可以以一支队伍使用部队和搭档两名角色装备的魔法和魔法，可以轻松地应对各种战场变化。比如说魔物的武将本身没有可以回复的魔法，但为他搭配上一名无属性的搭档，并为搭档装备上无属性回复魔法后，一样可以在战斗中为队员回复体力。

虽然本作的故事流程较短，但是却为玩家准备了高达一百层的神秘之塔，在这里玩家可以挑战各种各样的挑战敌人，得到不少珍贵的道具物品，还能招募到系列中的的人气角色魔女希罗。不过战斗的难度颇大，最初几层还算轻松，以后的敌人级别提高，并且装备精良，想也劝玩家们除了刻苦磨练外，还要考虑全面充分利用到每一个有利因素。

地形和时间都会影响武将和士兵的能力，在同属性地面进入战斗时，士兵会得到体力加成，武将也能



得到一些能力的加成。在相克属性地面进入战斗时，士兵的体力则会大幅削减，武将的能力也会受到一定影响。游戏中的时间分为清晨、正午、黄昏、夜晚四档，正午和夜晚对士兵和武将能力有明显影响，甚至会决定一个兵种的强弱，比如说夜骑士在夜晚绝对对杂兵的战斗力，超强的攻击力足以让玩家放心大胆地在相克属性地面上使用；但是在正午时分，夜晚的王者便成了任人宰割的羔羊，能力值低得吓人。因此在进入战斗时，玩家一定要全面考虑，选择适合的时间段和地面属性，挑选最适合的武将出战。

合成也是本系列亮点之一，与许多游戏不同的是，玩家的物品必须合成或必须物品可以在商店中进行合成，而玩家也可以以两倍的价钱购买自己出售的物品。得到合成必须的物品，玩家可以在战斗中注意收集，尽量多地消灭敌人。魔法值除了可以在建筑中得到补充，也可以在战斗中根据杀敌数回复，玩家在战斗中可以依靠杀敌来回复魔法。

虽然本作优点颇多，但也存在着一些缺陷。比如说剧情流程较短，战场地图也比较单一，进行两个剧本时，玩家参加的战斗基本相同，需要消灭的敌人也基本一致。无属性武将和士兵虽然大大不会受到地面属性和时间段的影响，不能得到任何能力加成，但无属性士兵中不乏强悍兵种，在剧情流程中玩家需要重点培养那些无属性武将即可。在游戏后期，依靠意志力的无属性兵种玩家可以所向披靡，但被神秘之塔之时，强力的兵种在敌人老布的等级面前毫无用处之地，只能白白让敌人反复屠杀，武将的等级能力只有在挑战神秘之塔之时才能得到体现。



【点评】IF 无数多日后，终于再次爆发，带给玩家 欲将成有意的作品。本作将永恒大陆的故事与新天魔界五系统完美结合，为玩家解开了永恒大陆的部分谜团。因流程较短战斗简单，玩家并不需要思考将属性属性和时间段对战斗的影响，只依靠无属性武将等级提升即可完成任务，使玩家很难体会到原本本作的系统设定，只有在隐藏地图挑战中，玩家可以真正体验到本作的策略性。本作有大量隐藏人物，甚至专门为某些角色制作了特殊地图，但大部分没有特殊动画能力一统，甚至不乏鸡肋角色，使玩家收之无肉弃之可惜。



【点评】龙马】中心缓慢的游戏软件商一版只有两、三款还算卖动的作品，起码数年内衣食无忧，续作作就下去。新天魔界新作我也很想可能会出在PS3上，但令人惊讶的是居然出在PS2上，为此我只能理解为PS3开发成本中小厂商难以承受，以PS2的普及量及游戏软件的销量确实堪虑。不过本台虽然是PS2，新天魔界的魅力丝毫不减，继承新天魔界五代大受好评的战斗系统，并且加以改进本作的战略意义又上了一个台阶。剧情方面也不乏可圈可点之处，玩家可以以魔界军和人类王国两个角度了解永恒大陆的战斗故事，缺点是流程较短。



【点评】小沛】PS2的生命力在近期因为《超级十一人》和这款《新天魔界》而略微旺盛了一下，因为这次的战战本以为是PS2上已经玩不起了，没想到不但销量火爆，而且质量还算不错。本作的画面可以称得上华丽，诸多的剧情特效战斗变得赏心悦目。战斗系统基本继承了上一代的设定，而其他方面也是吸取了历代以来的优秀部分，使本作在游戏中不会有什么明显的漏洞。不过流程短也显示了厂商还略微有点遗憾，并且用一个一百层的秘密塔来消磨玩家的时间，不知道有多少人能静下心来打它呢。本作的隐藏人物也值得



Castlevania

PSP	品名 恶魔城X编年史			T 100%
	ONAM	39.99 美元	2007.10.23	
动作 射击	JMD	美版	1-2人	544KB

多年后再次重温老恶魔城的高难度 围绕吸血鬼的宿命对决水不会落俗

评论本作，首先值得一道的就是游戏的标题了。正确的断句应该是“恶魔城X 周年纪念”，因为这是第一部“恶魔城XX”系列的周年纪念，而不是恶魔城系列的周年纪念。毕竟恶魔城系列作品数量已经如此之多，绝非一个PSP游戏就能“输在”得了的。而X系列的这两部作品，就是大家所熟悉的1993年的PC-Engine版《恶魔城X 血之轮回》以及1997年的P5版《恶魔城X 月下夜想曲》。当然，“X系列”并非只有这两款作品，95年的SFC版《恶魔城XX》以及96年的SS版《恶魔城X 月下夜想曲》都属于这个系列。

在整个“X系列”系列中,以血轮和月下这两款作品最为优秀,并受到众多FANS的爱戴,尤其是月下,更是被所有喜爱恶鬼城的玩家们奉为“无上的佳作”。所以这次的《恶鬼城X周年纪念》收集了这两款作品,其意义还是相当有象征的意义的。值得一提的是,由于当时还是处于PC-Engine上发研期,即便是在日本也有相当多数的玩家没有接触过这台主机,而我国的恶鬼城玩家真正玩过本作的玩家并不多,多数是后来由于喜欢上了恶鬼城系列后通过PC-CD的模拟系统玩到的本作。

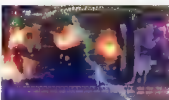
在“X系列”中,有许多对系统的发轫具有重要贡献的新游戏和革新。1、主角首次具备了一场战斗、急退等独特操作技巧,这些在后来的系列作中被广泛应用并成为了必要要素;2、首次出现了装备的收集以及装备的概念,玩家可以通过收集的物品来武装强化游戏主角的能力;另外,游戏的主角在月下中也曾首次出现了多元化武器库的使用;3、割草器首次在血轮中得以进行选择性的拾取,拾取新的割草器不会导致旧武器消失,则武器消耗心的大小,主角亦必须开始面临等等等4、轻伤害值的存在,主角

就是血轮是系列中第一次使用副标题的作品，月下则是首次以曲名为副标题的作品，后来的“白夜圆舞曲”、“晓月圆舞曲”也都继承了这种风格。

回到这次的PSP版《恶魔城》周年纪念“特”来港，本来一共推出过3款作品：3D化后的《恶魔城》、老版的2D重制版，以及复刻的月下。但是不知道厂商是怎么和如何想呢？游戏一开打，大家就能选择3D版的角色，而另外两款作品则只能“观赏”。想要开启它们，方法并不是将3D版的重制版，而是在游戏的进程中通过一些隐藏路线的关卡，开启后，2D的老版重制版也就解锁了，相信不少玩家玩久了更多会想去看看月下啦。而月下不仅不能一开始就玩，开打后去去去在是慢慢去。或许厂商是希望迅速了解一点关于PSP版的《恶魔城》中更多花费时间研究如何解锁路线和收集，不过这种挑战，实在性价比不怎么高啦！

其实这又与电子游戏是个标准的“复制粘贴”画面。音乐什么的与游戏相比完全一样。要不是听到英文版的配乐有所变化，还真让人怀疑厂商是不是就直接搬出了PS5模拟器而已。

3D版《最终幻想7》的画质提升，除了画面之外，就是音乐了。这次的重新制作，开场的CG、角色的配音确实有PS5水准的佳作，不过这毕竟是一个93年的游戏。而那个时候的动画游戏，风格其实是很粗线条的。所以这次的重新制作并不太大的精力。有人曾经说这款游戏和《最终幻想7》一样游戏内容，但配乐却像是“偷换了主角”。



难度

所以说，编辑部有人仅仅花了四十来分钟就划定了3D的血肉轮廓，而玩家们则花了几个小时的心理准备，编辑部里同样有人花了N个小时，都还没穿，各人擅长的类型不同，大讲道理，为什么？为什么？早期（的圣魔版）在难度上面，其实都是很高的，甚至可以说不会低于CAPCOM的《魔域》和《洛克人》系列，当然那时候大家也玩不了那么厚的设定。在难度方面，一些2D游戏碰上早期《圣魔版》或FANS们可能会觉得比它轻80%的大概，不过对于“吾等圣魔党”来说，相信FANS手上拿到卡比能跟它一较高下，是吧，7000

这次的血轮针对FPS的功能做了一些改进,例如支持在BOSS战中快速过场,并提供了可以双人比赛挑战BOSS RUSH的模式。隐藏人物玛利亚在开启通关后才会解锁,玛利亚和玛利娅一前一后,你才会发现玛利娅其实是转世轮回的希蒂安转世。标准版发售时 新加入的两个怪物和水性两栖的BOSS的开启方式分别对应红钻和绿藏文卡片。而隐藏BOSS 1 同场出的达成条件也是音乐类。

三集故事都是为让玩家在游戏中的中多花点时间来观赏和设定。故事感很强。而而言,由于血轮本身并非其流程的限制,玩家可以通关后立刻进入这些设定设定,尽可能地延长游戏时间和扩充内容的丰富程度。估计肯定会有人问血轮的流程过

短以及月下的“单纯复制”抱怨，这也是可以理解。不过，考虑到KONAM 这个“冷饭”炒得还不能算周全，也有改善以及原作本身存在某些经典，本作仍然是喜爱恶魔城的朋友们不可错过的游戏——最后，大家真的别对恶魔有过多怜悯。



【点评】有骨朵】以往的硬派风格回去了?这是拿到游戏后首先想要去解答的问题,但是实际进入游戏后发现,以往的硬派风格如今已经变成了,和单纯的COPY,虽然许多全新的分支要素与新场地图,但重复的地方实在是太多,大多数于老本本,而新场模式设计与以往重有太多的新意,要说本咋做,但就成本的《血之轮回》和《月下夜想曲》。

次,旧日的朋友来说。

。好在游戏分支路

要素多,通关一次是



点切入龙马】这一次的《恶魔城》也许会使 些自《月下》以来触这个系列的玩家失望，主人公的操作手感与身体协调能力确实不如后来的《恶魔城 平和心》，游戏体验度过高。但是——相比之下，本作系列的高操作、血之咒语的引入就已经得到了死与痛的补偿，只是中程中延宕修德，“恶魔城”的玩家长说的 游戏 恶魔 也是动作 另外本作中的原 合版 月下也



【编者按】说实话对本作者以较失望，之前对本作还是期待的，之前曾经有很长时可没有布新的消息，或许是KONAMI自己也知道没什么值得再说的了。房选择血轮和月下两款游戏，实际上开始只能选择血轮。好不容易把血有如预想中的那样开启月下，后来下和老血轮的方法是通过新版血轮开启，无语。难度方面，或许是把作品的轻松，再次提高难度，一时半会还相信会有不少人对此



FINAL FANTASY TACTICS A2

本杂志名	最终幻想战略版A2	封面魔法书	CD
本杂志名	SQUARE ENIX	5040日元	2007.10.25
战略模式	卡带	日版	1人 1024M

在伊瓦利斯世界展开新的冒险 同样的地方不一样的全新感觉

时隔四年，《FFTA2》终于在NDS主机上发售，将大家再次带到了伊瓦利斯的世界。《封穴的魔法书》中，主角展开冒险的世界依然是幻想中的世界伊瓦利斯，在这个世界中战斗有规则的限制，所有的战斗都要在裁判的监督下进行。创造出最初的裁判和法规的大魔导师拉弗德在很久以前，发现了一种危险的“穴”，“穴”中有很多力量强大的邪恶怪物，于是所有的魔法师一起制造了一本魔法书《封穴的魔法书》“封印”起来。过了数百年，随着“穴”中邪恶力量的不断增加，魔法书被封印的勇者灵魂开始苏醒，封印开始松动，于是主人公被卷入其中，与《封穴的魔法书》一起走进了伊瓦利斯，展开了一场新的冒险之旅。

本作的自由度非常高，偏向RPG剧情游戏的玩家，可以只做时有时无的主线任务而偏爱S.G.类型的玩家可以通分支剧情，以及指挥工会进行领地的争夺，完全沉浸在战略游戏的乐趣之中。

据开发小组的人员透露，如果只进行主线剧情攻略，30到40小时就可以完成游戏，如果选择进行所有的分支任务的话，那么游戏时间将不会低于150到200小时，由此可见，

分支任务与前作相比，有了大幅度的提升。

在游戏最初的时候，有普通和困难两种难度可供选择，这也大大增加了游戏的耐玩性。

本作中新增加了两个种族以及很多职业，使得游戏中的种族数达到了77个，职业达到了60个以上。虽然各种族会有一些重复的职业，但是根据各族的特性，即使职业相同，基本能力也有一些差别。除了传统职业之外，本作中还出现了一些有意思的职业，如玛加族的炮击士、古诺亚族的风水士等等。职业名字就可以领略其职业的乐趣之处，具体的功能还要玩家在游戏中细细品味。

种族的设计也非常丰富，各种族都有独特的职业。

《封穴的魔法书》中的伊瓦利斯，将世界分割成了若干小的领地，拥有各种职业技能的人组成工会，以这个领地势力进行竞争，所以要在伊瓦利斯安全的主干下去。这些系统强有力的工会力量，工会之间通过战争和加入大会的和平方式进行领地分配，也是游戏各自势力斗争。

玩家可以通过不断战斗，不断提升自己职业技能和等级，同时积累工会货币，以便在工会职业技能考试以及加入大会。游戏中，工会货币分为三个等级，在加入大会前，玩家需要通过工会货币提升等级，提升等级后，玩家可以提升等级提升等级，提升等级后，玩家可以提升等级提升等级，提升等级后，玩家可以提升等级提升等级。

工会技能分为攻击、技量、连系和临应四种。技量和临应实际的战斗产生影响；关系到战斗中工会附加属性中的力量提升等选项；而攻击和连系则关系到战斗中的伤害和吸收伤害队友一定的影响。在工会技能考试目录中，选择自己想提高的技能。



进行考核就可以提升相关的技能，但是要注意的，攻击和技量、连系和临应互相抵制，单独提高攻击的技能，技量就会相应的减少。

战斗胜利后可以获得很多材料，在商店中可以将材料自由地合成，制作成道具，然后在商店中进行购买，材料还可以在商店中买卖，换成现金。

不同的职业可以装备不同的武器，然后通过装备的武器来习得各种技能，技能精通了以后，可以转职成其他职业，而习得的技能将会终身保留，不受职业的影响。在谈职业的时候，可以参详它的特殊条件进行相应的行踪。

在战斗中，必须遵守相应的规则，并有裁判监督。如果违反规则的话，就会受到裁判的警告，一旦死亡的话就不能复活，并且在战斗结束后只能得到一些惩罚性的经验值。如果遵守了战斗规则的话，并获胜的话，在战斗结束的时候就会得到奖励。

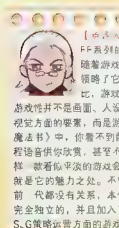
战斗中还会出现一些特殊指令，例如“根性”等等，这些强有力的特殊指令会给你身处险境的玩家带来一丝希望，有时还会起到大逆转的效果。

人物的速度直接影响回合顺序，如果速度快的话，他进行攻击的周期就会大大地缩短。

战场上的地形有高度差显示，如果弹跳力不够的话，就不能跳到某些凸起的特殊地形之上。

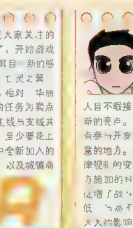
另外，在本作中还有几个FF系列的其他角色进行了登场，如《最终幻想》的格罗瓦罗，以及《最终幻想》的哈迪斯，他们的出现，为最终幻想FAM带来了很大的惊喜。随着游戏的深入，新老FF系列的主角还会进行大量的登场。

客串的不仅仅只有人物，《FF》系列中的两只神兽“巴鲁斯”和“汉尼蒙”也会在后期登场亮相。



【作者的话】本作为又是一款FF系列的皇家骑士团，但是随着游戏的逐渐深入，开始慢慢地领略了它的有趣之处。与之前相比，游戏性大有所提高，更受好评。游戏性并不是画面、人设以及语音效果等，而是游戏的耐玩性。在《封穴的魔法书》中，你看不到限量的3D人物，也没有全程语音供你欣赏，甚至不支持触屏，但是就是这样一款看似平淡的游戏会让你投入战斗的境地，这就是它的魅力之处。不管是否玩过前代都没有关系，本作的故事是完全独立的，并且加入了大量重视S.G.策略运营方面的游戏要素。

【作者的话】备受大家关注的FFTA2终于发售了，开始游戏在临别前开始输入自己的名字，名字与前不久发售的《最终幻想》正好相反，本作没有，相对华丽的CG，是一款以复杂的系统、丰富的任务为卖点的游戏。各个种族合计60种的职业，主线与支线共计400多个的任务，想要将游戏完美，至少要花上100小时以上的时间。还有，在本作中新加入的战场奖励、特殊指令、气力槽等系统，以及城镇商店的新商品系统、获得工会任务的特殊挑战任务，都大大增加了游戏的耐玩性。总之，本作绝对是有时间的话不能错过的经典之作。



【作者的话】在FFTA发行十年，FFTA发行四年之后，FFTA2全新新的姿态登陆NDS，重新描绘了一个更加丰富多采的伊瓦利斯世界。大量职业衍生的附加技能令人目不暇接，法律规则的导入，给战斗系统带来了新的声音。不过大概是因为前制作人松野泰己没有参与开发的原因，本作在细节上有一些不尽如人意的地方。过分的细分的职业太过冗长和繁琐，法律规则的变动给游戏体验带来了新的硬伤，给玩法施加的附加条件让玩家无法自由地增加了游戏的难度，且属性大为降低，不过遵守法律也不会有什么太大的影响。

SPIDER-MAN FRIEND OR FOE

本作并非根据已上映的三部电影版中的故事改编，而是原创的故事情节。在游戏中，包括蜘蛛侠、章鱼博士、毒液等角色都会有机会成为你的伙伴共同作战。NDS版本的作品比较简单，素质也相对一般。 □文/北斗

平台：NDS 价格：29.99美元 2007.10.2
厂商：Activision 类型：动作 1.2A 512MB

商店模式

在商店模式中(Web Store)中可以购买各种各样的道具以及开启隐藏选项，直接向前进。可以分别开启各种模式，生存模式、BOSS挑战模式、迷你模式，但走动的规则可以购买提升主角生命力的道具，能量上限以及生命值的技能，往走动的规则可以开启隐藏角色，开启后就能在“Risk Play”模式中使用了。

在商店中购买和开启各项道具所需花费的“金钱”都是在游戏中通过

中获得的，通常情况下获得的都是小金币，不过在一些隐藏的地方或是救出人质后可以得到大量金钱。

角色的开启条件

角色名称	开启方法
Black Cat	2个方法
Doctor Octopus	在500块钱开启
Green Goblin	在750块钱开启
Blade	在1000块钱开启
Sandman	在1250块钱开启
Sinister	在1500块钱开启

生存模式介绍

在商店里花1000块钱可开启生存模式(Survival)，在生存模式下并不是黄金的非常可靠，场景中每隔一定的时间就会刷新出各种道具道具，敌人一般由8个组成，而同时敌人最多只有3个，所以玩家不必担心会陷入敌人的“人海战术”，敌人越刷越多会变得很强，而且头头也会越来越难。其实本作中的大个敌人并不可怕，倒是那些还有高攻击的敌人比较麻烦，这里给大家介绍一下诀窍，那就是利用毒液的蜘蛛丝在空中

是攻击，使用这招的诀窍由于是在空中不停移动，所以根本不用担心会被敌人打中——除非你的落脚点正好是敌人瞄准的地方好不幸运被打中，而且利用这招打中敌人后，能避免会有一点点，所以这招再搭配其他特殊技能也是非常好的攻击策略，有了上述招数，足以可以保证你立于不败之地了，需要注意的是，敌人永远也不会死，所有被杀死的敌人都会复活，又会从开头开始重新出现，实在是比较让人头痛。

迷你游戏 01 升级

在开始这个游戏中，屏幕上有几道障碍和对应的条，你需要用蜘蛛侠带动每一个条慢慢地往上移动，如果被带到了它的位置就会发出“叮”的一声响，这就是代表这个条被带到了正确的位置，现在它会被带到固定在那，你可以接着去给其他的条进行固定了，注意，所有的迷你游戏都是有固定时间的，你必须在限定时间内完成，这个开始游戏还有一个特殊限制，那就是蜘蛛侠固定条的条会慢慢开始抖动，一段时间后会再次掉落下来，所以你必须最开始把条再次掉落之前把所有的条都固定好才行。

迷你游戏 02 后援

在这个游戏中，屏幕正中央有一个可以顺时针或是逆时针进行转动的转盘，转盘两旁有代表方向的箭头，转盘上方是一个长方形指示灯，游戏开始之后，你需要先看清楚箭头所指的方向是顺时针还是逆时针，再根据指示用蜘蛛侠带动转盘慢慢地转动，注意上面的指示灯，通常情况下它是粉红色的，当它变成绿色时就是快要正确了，此时需要让转盘在这个位置暂停一小会，第一轮游戏会改变方向，然后再进行一轮转动即可，最后金制转动之后即可完成本游戏。

迷你游戏 03 互斗

会有一个大的屏幕，屏幕上有若干组在不断变动的数字，通常情况下这些数字是红色的，它们会在0到9之间不断随机变化，你需要集中注意力，如果发现其中某一个数字突然改变，就马上用蜘蛛侠击出这个数字数字，如果时机把握得好的话这个数字就再也不会改变了，算是搞定了一起，接着再去“对付”其余几组数字，注意同一时刻只会有一个数字停止变动，所以不用担心会手忙脚乱，不过特别要小心的是一旦你点错或是点晚了，就会遭到大概数秒时间的惩罚。

迷你游戏 04 障碍

感觉几个迷你游戏中这个算是最有意思的，其实这个游戏需要用到上下两个屏幕，其实上下两个屏幕各有一块按钮板，它们是相连的，你需要先在上面找到对应的条，然后接着看这根线的走向找到对应的箭头，再根据箭头找到下面按出来的那根线，顺着线找到其在下面按钮板的对应接口，注意同一根线连通的两个接口其电压值必须是相同的，所以你要找到接口之后还要再通点去来测电压，玩的时候建议先看清楚上面的按钮板，然后再按一边，从上到下的顺序，这样才不至于弄错或是做重复劳动。

蜘蛛侠与伙伴们的搭档冒险 剧情模式前期流程攻略要点

●第一关 New York Streets

本关的任务是找到5个人质，他们都被锁在单独的铁笼中，要找到他们就需要先找到带锁的“铁门”，这些铁门可能是在楼上也可能是花楼下，开启铁门的方法是持黄色蜘蛛侠(按B键切换角色)，之后就会开始游戏的迷你游戏，完成后即可进入，救出全部人质后再将蜘蛛侠大门前干掉一批敌人即可过关。

●第二关 New York Museum

在博物馆打开8个开关，每打开一个开关就会出现3个敌人，二关需要到博物馆上共有14个开关，8个开关会全开后即可打开前方

右侧的小铁门，进入后失去上方的计算机造成蜘蛛侠完成转盘游戏可以得到很多钱，之后开启在侧面的开关，大厅前方在左侧的小铁门开启，进入即可。

●第三关 New York Subway

本关的流程非常简单，每进入一个地铁站都会有一个敌人需要解决，注意每次进入地铁站后站台上前方会有电梯可以搭乘，我们得迅速跑到站台上躲避，穿过地铁站之后是BOSS战，

万是个大个的怪物。

去关后是必须对章鱼博士的BOSS战，解决掉初始的两个敌人后，我们需要使用蜘蛛侠的蛛丝将章鱼博士固定住，然后它会被打落到轨道造成有效伤害，之后

再会主动进攻我方，打中两下后降落到用周围这些人物，3次之后结束。

●第四关 Tokyo Streets

本关开始游戏的伙伴从蜘蛛侠变成了章鱼博士，一开始的目标是关闭8个在



化毒气罐，目标很明确，完成初期任务后会进入下一个毒气罐，章鱼侠变为关闭4个生毒气罐，这里的毒气罐最初是被保护着的，我们需要在其附近的楼上找到开关发生装置先破坏掉才能关闭毒气罐，再次完成任务后向前走，经过一段路程后过关。

●第五关 Tokyo Underground Parking

本关中的机关需要切换到章鱼博士才能开启，之后需要玩迷你游戏，记住，如果失败第一次就会出现一



火，只有将每个蜘蛛侠解决掉才能继续前进，到了后期的建筑物中会有各种各样的陷阱光线，如果不小心触到的话会造成不小伤害，有的小房间中可以得到大量的金钱作为回报，最后爬到楼顶即可过关。

●第六关 Tokyo Ocean Highrise

本关的迷你游戏为救援游戏，蜘蛛侠才能从吊钩上爬上去上这个场景，到了后期的建筑物中会有各种各样的陷阱光线，如果不小心触到的话会造成不小伤害，有的小房间中可以得到大量的金钱作为回报，最后爬到楼顶即可过关。



□文 小沛



2017年12月15日

[illegible]

为了救出女友 再次踏入那个世界。

是,看本作的古惑狼看起来像是个孩子,但就个人能力方面却要远比以往的成年版更加丰富。因为本作首次加入了‘升级’的设定,所谓的经验值就是画面上所能收集到的水珠。水珠有的就在画面的固定位置,有的则隐藏在周围可以破坏的物体当中,而其最主要的来源当然还是通过击败敌人取得。不过,

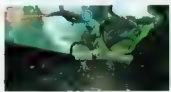
些水珠在屏幕上停留的时间较短，玩家们一定要抓紧时间去做。古惑狼的每一次升级并不是所有能力都提升，它最多可以升到27级，每一级可能会提升的就是增加体力槽长度，延长特殊动作的维持时间，以及学到新的动作等。以下我们就为大家介绍一下古惑狼的一些重要的动作。



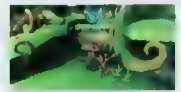
在一开始的时候，古恶狼连铁锤拳的次数很少，到后来会随着升级而不断增加。方法也很简单，就是连按方块键。玩家可能发现了，本作中的古恶狼不再是单靠旋转来攻击敌人，而是将拳脚功夫变成了主要的攻击手段。按三角键是发动重锤，威力虽大，但发动时间比较长，没有太多实际用处。



这次的旋转攻击成为了升阶之后才会的技能，发动方法也略微复杂，就是在连点方块键或三角键的同时转一圈摇杆。然后大家持续连点方块键或三角键便可让古惑狼进行长时间旋转，而此时玩家也可用摇杆操控古惑狼的行动方向。这种攻击方式适合于对付大批杂兵，不过最严重的后果就是当你停止时，古惑狼会有大约2秒钟的眩晕硬直，丧失连续行动能力。所以大家要慎用。



本作的跳跃技能非常丰富，首先是最简单的一段跳，连续两次按键就可以完成。然后是空中滑翔，使用方法就是在跳跃后连点方块键或叉键。然后就是高跳，方法是先背向你要跳上去的平台，然后扭杆拉回的同时按叉键。高跳之后也可以二段跳，实在是很方便的技能。最后一种就是攀岩跳，使用的地点非常有限，就是从石壁的火球中向上跳的技能，很实用。



回忆与未来的大头

游戏中的敌人大致分为两种，一种是小型敌人，而另一种是具有特殊能力的精英怪。精英怪通常可以用来破盾，并且可以使用它们来解除某些地形的方法或者替我们打BOSS。精英怪通常血量比较高，用了之后，会消耗大量的时间，所以我们要小心使用。精英怪会和我们互动，所以我们要小心使用。

計量院 02-2622-1111

这是第一个出现的

是前冲攻击，蓄力使用的话，威力非常可观，这个怪物的出现频率比较高，综合实力一般，没有太大的优点，也不会有什么明显的劣势。

11/20/2014

这个怪物可以这样运动

謝世英 謝世英

Case	Age	Sex	Duration	Site	Pathologic	Response	Survival
1	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
2	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
3	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
4	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
5	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
6	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
7	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
8	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
9	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
10	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
11	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
12	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
13	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
14	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
15	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
16	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
17	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
18	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
19	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
20	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
21	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
22	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
23	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
24	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
25	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
26	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
27	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
28	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
29	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
30	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
31	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
32	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
33	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
34	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
35	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
36	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
37	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
38	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
39	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
40	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
41	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
42	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
43	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
44	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
45	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
46	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
47	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
48	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
49	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
50	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
51	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
52	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
53	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
54	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
55	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo
56	60	M	10 mo	Left maxilla	Metastatic	CR	10 mo



Downloaded At: 11:53 11 September 2009

这个家伙算是个BOSS，不过像极了



著名休闲游戏系列《块魂》的最新作在Xbox360上登场了。本作的基本游戏方式并未发生改变，玩家需要操作外形古怪而可爱的王子在各种各样的舞台上滚动“块”，将周围的物体陆续卷起，使“块”变得越来越大，直到达到指定的尺寸。本作的主题是“美型”，这不单指色彩鲜艳的画面，也意味着独特的游戏气质。想挑战宇宙，就必须优雅地完成滚动。

□文/管子

平台游戏 索尼环球

10月15日

NBG DVD-ROM

6090 日元

2007年10月18日

1-4人 1 840KB

滚动中的乐趣重新降临

Beautiful Point

01 发生在大宇宙中的崭新故事

王座人王子和王子在一个美丽的星球上相遇。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。



王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。

02 根据大王的愿望展开行动

王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。

03 依照规则转动滚块 有效率地卷进各种物体

王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。



王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。

依照结果 评定出等级



王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。

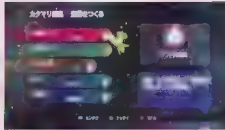
王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。



Multi-Play

和世界上的玩家连线游戏

王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。

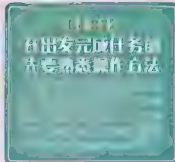


富于战略性的多人战斗

王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。



王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。



单机也可以多人游戏

王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。

形式熟悉的分解对战

王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。王子和王子相遇了，王子和王子相遇了，王子和王子相遇了。



暴力玩过界!?

ESRB分级制度

先看本页下方从今年年初以来的这一连串新闻，大家的心中可能会产生这样的疑问：《侠盗猎车2》到底是怎样的游戏？为何它会引起这样的轩然大波？也可能有人会上面提到的“分级”制度感到奇怪：在游戏，游戏的分级制度到底是怎么实行的？所谓的“AO”分级，18岁以上限定和M“分级”17岁以上限定，只不过相差1岁而已，为什么游戏开发商、分级审查机构和其它社会团体会为这“一岁之差”而争论不休呢？要解答这些问题，我们不妨先了解一下在北美地区所实行的ESRB游戏分级审查制度。

ESRB的全称是Entertainment Software Rating Board，即娱乐软件分级委员会。它成立于1994年，是一个非营利性的行业自律性机构。ESRB的主要工作是根据游戏软件的内容进行审查评定，并且给出一个年龄分级，确保某个游戏适合于哪些年龄段的玩家。在其它很多国家，也有类似于ESRB的审查机构，例如上面提到的BBFC以及日本的CERO等等。这些机构的职能较为相似，只是在年龄层次划分细节以及执行严格程度等方面存在差异。

ESRB的分级审查过程非常严格。但实际上所有在美国和加拿大发售的游戏软件都通过了ESRB分级。绝大多数的零售商店都只销售带有ESRB分级标志的游戏软件，而且几乎所有的游戏主机厂商也都只允许通过了ESRB分级审查的第三方软件在自己的主机上发售。

ESRB制度中，共有六个年龄分级，每个分级都有其对应的图标，经销商或美国游戏软件的买家对它们肯定不会感到陌生。在所有通过了ESRB审查的游戏软件包装盒背面，都会有这六个图标及其简略说明。而在包装盒的正面，则是该款游戏所对应的分级图标。只要看到这些图标，家长就可以很方便地判断一款游戏是否适合自己的子女，并选择购买。这六个年龄分级由低到高分别是EC（Early Childhood，指3岁以上儿童）、E（Everyone，全年龄，指6岁以上儿童）、E10+（Everyone 10+，10岁以上）、T（Teen，13岁以上）、M（Mature，17岁以上）以及AO（Adult Only，18岁以上）。此外，还有一个RP（Rating Pending，审查待定）的标示，用于暂时还未通过审查

的游戏正式发售之前的广告宣传。

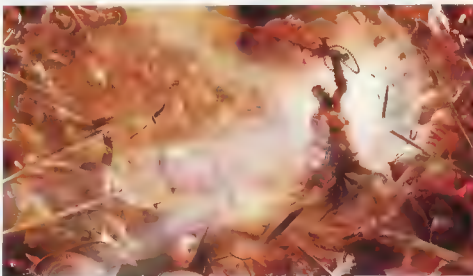
在ESRB分级之中，M和AO是对应年龄层次最高、限制最为严格的两个级别，而《侠盗猎车2》分级的争议焦点也正在这两个级别之上。我们知道，在很多国家的法律之中，通常都以18岁作为成年人的分界线，18岁以上的个体就拥有完全民事行为能力，原可以享受到诸如选举、被选举之类的权利，也必须承担相应的社会、法律责任。因此，M和AO两个级别尽管只有“一岁之差”，但印上这两个标签的游戏却会有截然不同的“待遇”。

ESRB分级制度中对于M级别的界定是“包含有血、暴力或者两性方面的题材，以及粗话内容”，而AO级别则是“包含大量强烈的暴力场面，或者对于两性、裸体内容含有生动描述”。事实上，在游戏主机上，M级别的游戏并不少见。例如《鬼泣》这一类打“内容”的作品，或者《寂静岭》等恐怖题材的游戏，都会被列入M级。相反，AO级别的游戏软件对于家用机、掌机来说是完全陌生的。由于考虑到家用游戏机所面对的主要用户群年龄层次较低，为了避免未成年儿童造成不良影响，各大主机厂商都禁止带有AO级别内容的游戏软件在自己的主机上发售。只有在

针对成人设计的PC平台上，才有可能看到AO分级的游戏软件。不仅如此，绝大部分的非营利性零售商店，例如超市、连锁店等等，也都不会出售AO级别的游戏。即使是在含有AO级别的游戏出售，也不可能与含有M级别的游戏摆放在一起，而且必须有醒目的提示，警告家长17岁为自己的孩子购买软件时注意选择。因此，AO游戏被划为AO级别，对于其销售量会有很大的影响，或者根本无法顺利出售。这也就难怪Take-Two和Rockstar必须推迟《侠盗猎车2》的上市日期，以取得更低年龄层次的分级了。

不安分的Rockstar

Rockstar出品的游戏早已不是第一次引发这样的风波。在游戏界，Rockstar Games向来以“搞破坏”的角色，他们最为著名的作品，当然就是拥有千万销量、“停服级”游戏《侠盗猎车》系列。这个系列以它极端的帮派元素，以及暴力血腥而真实的帮派生活，在自由度极高的游戏都市中为所欲为。这个系列问世之作几乎都会带来巨大的争议，其反响甚至大大超出了游戏的范畴，波及到了社会生活



新闻链接

2007年2月6日，Rockstar Games正式对外公布，《侠盗猎车2》的开发工作正在进行之中，这部作品由新成立的Rockstar伦敦分部负责开发。Rockstar的母公司Take-Two首席执行官表示，PS2、PS3以及Wii三个平台上发售，Rockstar多伦多分部也将参与Wii版的制作。制作人山姆·豪瑟表示，《侠盗猎车2》将保持初代暴力的风格，并且推动剧情继续发展。

8月19日，BBFC (British Board of Film Classification, 英国电影分级委员会、英国图书以及游戏制品的年龄分级审查机构) 和IFCO (Irish Film

Censor's Office, 爱尔兰电影审查委员会) 宣布，《侠盗猎车2》在美国以及爱尔兰上市，宣布此项禁令的原因是这款游戏“包含大量阴暗的内容，和带有虐待倾向的展现”。同时，ESRB (Entertainment Software Rating Board, 娱乐软件分级委员会、北美游戏制品年龄分级审查机构) 则将《侠盗猎车2》初步评定为“AO”级别，意即18岁以上限定。Take-Two的发言人对此分级表示异议，并认为《侠盗猎车2》应该获得“M”的评级，即17岁以上限定。不过，一个名为Campaign for a Commercial-Free Childhood (无商业化童年倡议) 的家长监督组织强烈建议将其列入AO级别。在该组织的报

告中特别提到了Wii版本的特质：《侠盗猎车2》中大量暴力内容与Wii的遥控体感手柄相结合，将给玩家带来非常接近于真实的体验，而这种体验将有可能对未成年玩家产生极为不良的影响。”此时距离《侠盗猎车2》原定7月10日的上市时间只剩下三个星期，Take-Two以及Rockstar必须在此之前作出决定：是否向审查者修改游戏内容等手段争取获得对应更低年龄层次的分级，还是将其作为AO级别出售。

6月20日，SCE以及任天堂分别对《侠盗猎车2》分级事宜作出回应，有关厂商的发言人重申了不允许将AO级别的内容出现在各自主机上的立场。此

外，虽然《侠盗猎车2》目前并没有对应该款主机平台的版本，但微软对于Xbox主机所采取的政策也是禁止AO级别软件发售的政策。因此，如果《侠盗猎车2》无法在最终审查中获得对应更低年龄层次的分级的话，则它实际上已经不可能在家用主机上发售。

6月21日，Take-Two宣布《侠盗猎车2》定于下周上市，并且将其内容作出一定程度的修改，以取得更低年龄层次的分级。Take-Two发言人表示尊重BBFC以及ESRB的审查结果，但同时声明公司将“继续支持这款游戏的游戏，追求自由的创作”，以及对市场负责的态度。7月3日，Take-Two再次确认，《侠盗猎车2》



的很多方面。2002年发售的《横行霸道：罪恶都市》中，包含有“杀死所有当地人，他们都是毒品贩子”这样带有强烈种族歧视意味的对白，而引发了南加州的示威抗议活动。而2004年的《横行霸道：圣安多列斯》，甚至删去1400万条之后，被指出其中隐含了色情游戏的事件。这段色情内容原本是游戏的一部分，在正式发售之前被删除。但是程序员却不知道出于何目的而并没有将程序代码完全删去，只是将它屏蔽隐藏了起来。当有好事者发现了这段隐藏代码并且将其公开之后，在公众中造成了极为不利的影响。Rockstar对此先是矢口否认，声称是玩家自己修改了游戏程序。但后来监管机构指出这段程序代码是游戏本身所包含，Rockstar才不得不低头认罪，暂时停止了该款游戏的销售。此次事件之后，ESRB将游戏分为M级的《横行霸道：圣安多列斯》重新评定为AO级制。而直到我们提到，三大主机厂商禁止AO级游戏软件在自己主机上发售，而这款游戏和《横行霸道：圣安多列斯》成为唯一的例外。后来Rockstar发布了补丁文件，彻底屏蔽了包含色情内容的代码，这才重新获得了M级评级，但此前所销售出去的软件当然已经是覆水难收了。把时间再拉近到2006年，在数个国家因暴力为主题的《恶霸》同样争议连连，在多个国家被禁。

至于《侠盗猎车》，这个游戏本身，早已是“臭名昭著”。这个系列游戏的初作于2003年底在PS2上发售，其后移植到了Xbox以及PC平台。游戏剧情讲述一个黑人化在某个神秘人物的指引下逃出了监狱，并且按照指令去干一场“黑打游戏”，满足幕后主使者的变态愿望。除了故事背景设定极为阴暗之外，游戏中充斥着争议性的就是赤裸裸的暴力血腥镜头。玩家可以操控主角进行令人发指的行为，用极为残忍的方式将其

杀死。主角可以使用的武器从玻璃片、砍刀到钢管、电锯一应俱全，手段甚至包括砍头、断肢等等，早已超越了一般游戏中“打倒敌人”的主题，而几乎可以称得上是“虐杀”。对于这些场面也有较为直接的画面呈现。

2004年7月，一名14岁的英国少年被虐杀，而凶手当时只有17岁，这起血案很快引起了全英国的关注。在调查过程中，警方从其中一名少年家里找到了一套《侠盗猎车》的游戏软件，这要刺激了媒体敏感的神经。一时间，各大报刊上掀起了对《侠盗猎车》以及Rockstar的批判狂潮。很多评论家撰文要求加大对暴力游戏销售的限制力度，《每日邮报》甚至以“被Playstation谋杀”这样耸人听闻的标题对此事进行报道。不过具有讽刺意味的是，后来警方证实，这套《侠盗猎车》实际上是从被害者的家中找到的，也没有任何证据表明凶手的作案动机与该款游戏有直接联系。尽管如此，《侠盗猎车》在人们心中造成的印象已经形成，为Rockstar原本“不太光彩”的历史又添上了一笔。

然而同时也必须承认的是，如果仅仅是依靠血腥、暴力作为噱头的话，Rockstar也不可能取得如今的这种成就。这款游戏厂商拥有一大批才华横溢的游戏创作者。他们非常善于把握玩家的心理，深得如何让游戏“好玩”的真谛。即使你不喜欢Rockstar出品的游戏，你也不得不承认，像《横行霸道》这样的游戏，无论是从制作技术，还是游戏设计理念来讲，品质都可以说是一流的。Rockstar的游戏工程师们将现实中的庞大都市呈现在游戏之中，并且用引人入胜的剧情、诙谐有趣的对白和栩栩如生的细节刻画使这个虚拟世界显得无比真实。在游戏的同时深深地折射出

了社会现实。而像《马克思·佩恩》中的“子弹事件”之类的桥段，更将独特的“暴力美学”传递给玩家，勾勒了游戏界的模仿潮流，为Rockstar赢得了“暴力宗师”的称号。

像《侠盗猎车》这个系列本身来讲，作为一个潜人、暗杀类的游戏，它的方式方法实际上与《合金装备》等作品有类似之处。Rockstar在这款游戏中秉承了“高自由度”的理念，让玩家在游戏中可以随意发挥，选择不同的道路来通关，具有相当的可行性。而从剧情上来看，虽然它的故事情节显得十分阴郁，甚至有些变态，但细想回味也都会体会到剧本作者对社会现实的无情嘲讽。然而，制作者采用了种种极为极端的手段，以肆意的杀戮来表达自己的理念。也许只有Rockstar的发言人如此说，将《侠盗猎车》系列“作为一件艺术品来对待，表达的是自己对自由创作的追求”。但我们也同样要问，把这样的主题放在游戏之中，到底合适吗？

“暴力”该如何衡量？

“暴力”是当今电子游戏，尤其是动作类游戏，中最为常见的要素之一。如何界定一个游戏的暴力程度，直接影响到游戏年龄等级划分。困难的，“暴力”并不能用明确的计量标准来衡量。像《横行霸道》、《侠盗猎车》等游戏中充斥入眼的内容当然是暴力，那么《真·三国无双》系列中的“砍头”又是否算是暴力呢？在《胜利11人》里面用凶恶的动作传球犯规，这种行为的“暴力程度”有多深？再深究下去，《塞尔达传说》里面林克挥剑砍倒怪物难道又不能说是暴力的“种”？更有甚者，2001年在《美国医学杂志》上发表的《美国青少年中枪、在（吃）死人》这样的游戏中，当加害者的敌人被捕时，也可以算是“暴力事件”。恐怕每个玩过《吃死人》的玩家，都很习惯把屏幕上那些尸体构成的简单画面和“暴力”联系起来吧。

诸如此类问题的存在，使得游戏的暴力程度划分成一项艰难的工作。

肯定会上市，而不会取消发售。8月1日，Rockstar与BFGC提出上诉，要求更改禁止《侠盗猎车2》在美国禁止上市的决定。

8月24日，Take-Two宣布，修改后的《侠盗猎车2》终于取得了ESRB的M评级。这也意味着游戏获准在PS2、PSP以及Wii平台上发售。Take-Two并未因为游戏被修改而影响了游戏的销量部分。制作人表示，《侠盗猎车2》对他们来说是一个非常重要的作品，我们很高兴看到它终于通过审查。我们钟爱惊悚类型的游戏，而《侠盗猎车2》能够通过互动式叙事带给玩家独一无二游戏体验，相信这款游戏一定会非常受欢迎。

10月1日，BFGC驳回了Rockstar Games的上诉，维持禁止《侠盗猎车2》在美国上市的决定。BFGC发言人威廉·库克称，修改版

本的《侠盗猎车2》“删除了一些直接的暴力镜头。但游戏本身的阴暗基调以及暴力倾向并无任何改变”。此后Rockstar Games迅速发表声明，认为“对于游戏的进一步修改是不可接受的。这将对游戏发展的一种打击”。并表示将继续上诉。

9月，网络上也出现了号称是“Rockstar版本”的PS2欧版《侠盗猎车2》ISO下载。玩家可以下载这个ISO，自行刻录光盘在PAL制式的PS2主机上进行游玩。10月21日，Take-Two证实了《侠盗猎车2》的未删减版本确实已经被删减，而外泄的责任人是SCRY欧洲分部（SCRY）的一名员工。此外，正式版《侠盗猎车2》将于10月31日在北美发售，而在英国、爱尔兰等地区，《侠盗猎车2》仍然未能得到上市许可。

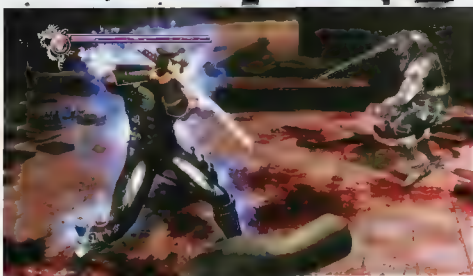


ESRB分级制度来说，其所评判的方法是尽量细化“描述性”的而非“有”，通过资深专家的鉴定，从游戏中一些象征性的细节来判断其应有的年龄分级。例如“卡通式暴力”Cartoon Violence指的是在发生卡通风格的情况下，以及卡通式的人物身上的暴力行为，包括在暴力行为发生之后，角色身上没有受到相应的伤害。而“幻想式暴力”Fantasy Violence则是指发生在可以很明显的与现实世界区分开来的虚拟环境中的暴力行为。通常暴力类包含这两种形式的暴力行为一般都不会触及和真实世界联系起来，所以也很少对玩家造成不良的影响。在E级至6岁以上和E10、级至10岁以上 的游戏 中可能都包含少量的卡通式或者幻想式暴力。相对应的，“暴力Violence”指对敌性的冲突内容，可能包含有出血的身体部位切割等画面表现。“强暴的暴力Intense Violence”则是指对于强烈身体冲突的真实式描述，可能包括对流血、武器等对象的表现，以及对人受到伤害或者死亡的表现。如果一款游戏中包含有这些内容，通常会被列入T 13岁以上 乃至更高的M 17岁以上 级别。

拿最近的例子来说，塞尔达传说 系列中的风之韵 就带有带卡通风格的游戏，它使用卡通式的画面表现技术，其中角色的造型也明显有别于真实世界中正常人类的“三头身”Q版形象。尽管在游戏中主角林克将常常使用武器与各种敌人和怪物战斗，但是游戏中的暴力表现是E级和儿童友好型。黎明公主 则采用了更为真实的画面风格，角色的身体结构和身体细节与普通人相近，战斗与内容都相对真实并且会有多次改变，游戏因此只能得到T的分级。当然从风格而言，黎明公主 画面风格的变化并不是因为分级不同造成的原因，例如还有黎明公主 的故事背景更具真实性等等，但确实可以说这是画面的变化。

通常都会将暴力作为暴力的象征，而游戏中的打斗是否引起出血，直接影响到画面的真实程度。像真·三国无双 这样的游戏尽管是以激烈的打斗为主题，而且角色的造型和动作风格也相当真实，但并没有对出血、肢体伤害等方面进行表现，因此并不是强暴的暴力内容”。《真·三国无双》在日本是CERO分级中得到的评级是B，即12岁以上。其美版Dynamis Warrior 同样也获得了美版的T级 13岁以上 评级。相反 Xbox360上的 九十九 尽管游戏方式与真·三国无双 威力相似，由于增加了出血表现，使得它被列入M级别之中。至于像 零 这种破坏之灾来表现狂热的游戏，自然更是被M级禁止。此外，还有一些游戏允许玩家自行更改出血表现与否。例如在《假面骑士3》中，你可以把出血效果关闭，或者将出血效果调成绿色、蓝色等古怪的颜色。

还有声大索可能并不是有多过激的，就是游戏中暴力所能达到的效果，换句话说就是达到打斗的目的，尤其是敌方 彻底是不幸。



类”。拿，看这点，因为它可能决定着游戏的评级。此外，系列可以说几乎已经摆脱了家用机游戏暴力程度的底线，游戏中对于各种血腥、暴力画面表现非常直接，经常是血浆飞溅，断肢横飞。不过，由于生物类怪物在游戏中所对付的大都是妖怪、半人半鬼之类的怪物怪物，因此仍然没有跨越最后的雷池，仍然能够以M的分级出现在家用主机上。而再看《侠盗猎车手》系列，游戏中被主角屠杀的敌人都是正常的普通人，这使得它对玩家造成的心理影响可能更为剧烈，所以被评为AO等级以及在欧洲被禁又有何奇怪的吧？

其实，画面血腥程度只能说是反映暴力程度的一个侧面。即使在画面表现上有同等的暴力程度，制作人想要通过游戏传达给玩家的观念也可能截然不同。当你操作《侠盗猎车手》中中产阶级的人物时，你最为关注的可能是如何找出敌人的破绽，并且使用最恰当的招式给予它有效的打击。游戏中的主角在“战斗技巧”，而并非由中敌人之后的杀戮快感。相反，游戏中，的主题是：用各种狂暴的招式将敌人一杀尽，并且从那些极具魅力的动作中感受到快感。虽然都是动作游戏，都有暴力暴力的表现，但两者所要表达的内涵并不相同，而玩家能从中得到的享受也有很大差异。从这个角度再来审视一番，《侠盗猎车手》所表现的杀戮完全与正义、邪恶之分“残酷地杀死敌人”就是它最大的主题，可以说完全是为了满足人们某些特殊的心理偏好。不过，隐藏在游戏表面之下的思想层面，就更为统一的标准来衡量，并且给一个恰当的“年龄分级”了。

玩过界？界线在哪里

2007年6月26日 Take-Two董事长施特劳斯·考尼克在访谈中表示，《侠盗猎车手》是款优秀的作品，他认为“游戏中出现的血腥乃是自然的，而非非类似照片或者电影的实际情况。和R级电影 例如《电锯惊魂》和《人皮客栈》等等——相比，它实际上要温和得多。”

“电影中能有的，游戏中为什么不能有？”——这也许可代表了很多对暴力游戏抱有支持态度的人的想法。例如Factor 5的总裁朱利安·戈德史密斯也以《天生杀人狂》、《发条橙》等著名的暴力电影为例，

说明游戏制作所面对的问题。“制作者希望能够推动游戏中艺术要素的发展，如果电影中可以包含这些暴力内容，为什么游戏中不可以？”他还认为ESRB的评定制度存在很多的问题。“你可以用火焚烧5000人，看着他们在屏幕上尖叫追逐，但即使是这样也没有关系。只要游戏画面中没有血。”

他们的说法似乎不无道理。在美国的电影分级制度中，很多具有极度血腥暴力内容的影片都被定为R级，也就是17岁以上观众可以观看。而如果把这部电影剪辑到游戏机上，恐怕逃不过不被打上AO标记的命运。看起来这似乎是有理点不合理。不过，也有持反对意见者认为，不能用电来模拟对现实所造成的影响，与游戏可能对玩家造成的影响相提并论。一个很简单的道理是：在谈到“游戏所能带来的乐趣”时，游戏制作者往往津津乐道于游戏的“互动性”是区别于电影、小说等传统艺术形式的特质。既然这样的话，当面对性与游戏中的暴力元素相混合的时候，是不是也能够对玩家的心理产生更大的潜移默化作用？

如何看待游戏中的暴力，这绝对不是一个可以忽略的问题。暴力游戏之所以存在，而且人们行其道，与人们天性中的需求息息相关。有些时候，人们在现实社会中无法满足的愿望，可以通过在游戏中破坏各种杀戮而得到。更多的時候，人类天生的“猎杀本能”也为暴力游戏提供了市场。就好像上面提到过的那个谋杀案，警方在被害者家中发现《侠盗猎车手》的消息是由报道之后，与媒体呼吁“禁止暴力游戏”的激烈反应截然相反的是，英国游戏市场上的《侠盗猎车手》居然很快销售一空。尽管政府的证实证明这款游戏与谋杀案没有任何实质联系。

传统的媒体往往就暴力游戏如洪水猛兽，每年也会有很多专家的研究报告声称“暴力游戏会导致青少年变得更暴力”、“暴力游戏引发犯罪”等等。但是，2001年美国公共卫生部的“报告”也指出：“暴力行为很少是由单一原因所引起。”还有双亲调查的人上认为“通过‘大部分青少年犯罪者喜欢玩暴力游戏’这样的论调得出应该禁止暴力游戏的结论，就好像因为‘所有的罪犯都喜欢吃饭，而不许人们吃饭’一样荒唐。”

到底谁对谁错？本文无意于讨论这个问题。但是从《侠盗猎车手2》所引发的纷纷扰扰中，我们可以意识到：随着游戏产业越来越蓬勃的发展，游戏正更多地介入到了每一个人的生活中，成为可以影响社会文化的一股力量。而相对的，社会以及政府对于游戏业却缺乏真正具有合理性和权威性的研究。不仅是在中国，即使是在欧美也是如此。只不过程度有所差别。正如同前面说到的，像ESRB这样的组织，属于游戏行业的自律机构。如果人们对它的评价有所质疑的话，又应该由谁来掌控游戏业的走向呢？



游戏业界中的“暴力代名词” 最具血腥味的知名游戏大公开

在游戏中得到了共鸣而已



《横行霸道》所代表的已经不单是一个游戏的名字，而几乎成了一种文化现象。如果说这个游戏是一味的“海阔天空”，似乎有过分，但如果抓住“自由度”来说事儿，认为在游戏中行善作恶全都是由玩家的选择来决定，也并不准确。

不管厂商如何标榜游戏的“自由度”，它的主线流程都是固定的。要推动剧情发展，探索更多的区域，你就不得不去完成既定的任务——而这些任务大都是让你去作奸犯科。而与此同时，在主线的任务之外，留给玩家选择的余地则要大多得多。你可以选择做一个遵守守法的好市民，甚至还能帮助警察去追捕逃犯，但同样你也可以不为非作歹，闹出惊天动地的大事来。在这样的条件之下，玩家们到底会作出怎样的选择呢？如果调查一下，在《横行霸道》中你究竟喜欢做些什么，恐怕将是很有意思的事情。

也许，很多对于《横行霸道》深恶痛绝的人，并非是由游戏中所设计的那些主线任务有多么邪恶才讨厌它。相反，正是因为《横行霸道》把选择的权利交到了玩家自己手中（尽管只是一部分），才更加有力地揭露了人们心中阴暗的一面。就笔者看来，Rockstar的制作者一定颇为享受自己在这个游戏中如同“上帝”般的身分，他们创造出这个世界，让他们觉得有趣，然后再让玩家们投身其中，借游戏主人公之手做自己想做的事——而这时，作者们在一旁静静观看，并且发出会意的笑声。



比起大洋彼岸的美国佬来，英国人似乎要保守一些。因此《侠盗猎魔2》尽管在ESRB那边捞着一个“M”牌以示，但BBFC却偏偏就是咬住了它死也不松口。去年，Rockstar的另一部作品《恶霸》在英国同样也是搞得鸡飞狗跳，险些遭到了和《侠盗猎魔2》同样的命运。几经波折，甚至连当时的英国首相布莱尔都亲自过问了这件事，最后在Take-Two和Rockstar的斡旋之下拿到了准售令。

其实把《恶霸》和《侠盗猎魔》相提并论实在有些冤屈。单论暴力程度的话，《恶霸》跟自己的“哥们儿”《横行霸道》、《马克思·佩恩》等作品比起来完全是小巫见大巫。整部游戏里不但没有任何一个人死掉，甚至连出血的状况也寥寥无几。主角的武器并不是冲锋枪手榴弹，也不是电锯砍刀，而只不过是弹弓、鞭绳之类的小孩玩意儿——说白了，就是小孩玩意儿。因为《恶霸》的主角就是个14岁的小孩。而这款游戏的情节所讲述的就是他如何在个秩序混乱的学校中使用拳头打出自己的 片天地。游戏的主题围绕《侠盗猎魔》展开，在这里，学校不再是什么神圣的地方，而是藏污纳垢、尔虞我诈的大染缸。胆小者只有被欺凌

侮辱的份儿，拳头够硬才能在这里立足。看到这里我想各位应该明白它为什么遭禁了。要是学校的孩子们都效仿游戏里主角的所作所为，那还得通过这部游戏，Rockstar也向我们证明了一个道理：暴力不一定要靠出血，只要心中有暴力，万事万物都可以很暴力。



在某些游戏中，暴力只是作为噱头。如果能够把暴力元素抽取出来，并不会对游戏产生什么本质的影响。但是对于《战神》来说，你不得不承认，暴力就是它之所以存在的根基，是它唯一的主题。《战神》和暴力就是一体，绝对无法分开。从整个故事的起因和走向，到主角克瑞斯托的形象塑造，再到他“战神”壮举的完成，没有任何一个步骤不被暴力所左右。你可以不喜欢《战神》这款游戏，但你不得不承认，它之所以大受好评，就是因为它在暴力表现方面的诠释。而克瑞斯托这个几乎是游戏史上最暴力、凶残的主角，也因此而显得栩栩如生，深入人心。

对于这种纯粹的暴力，其实你又找不到什么苛议的理由。谁知道《战神》的故事是以希腊神话作为蓝本，那就来看一看希腊神话中都是怎么说的吧。乌拉诺斯、克洛诺斯、宙斯三代父子相残，都以推翻父辈的统治作为自己登上众神之王宝座的起点。为了得到将天火传授给人类的普罗米修斯，宙斯将他绑在悬崖上，让老鹰去啄食他的肝脏。神甚至还会分成不同的阵营，挑动人类的战争，导致生灵涂炭。既然在古希腊人民的传说之中都包含有如此多对暴力顶礼膜拜的情节，那么《战神》的制作者假手克瑞斯托，让他对奥林匹斯神界作一番颠覆又有何不可呢？说到底，《战神》之所以大受，无非是证明了深藏在每个人心中的野性本能



“忍者”到底是个什么样的概念，好像是个不太容易回答的问题。按人们口中通常的印象来说，忍者似乎应该是隐藏在暗处、不为人知，执行一些秘密的任务。不过在大多数被称作“忍者”名头的游戏中，忍者却是光天化日，白刃行凶，与其说是“Ninja”，倒不如说是“Warrior”。

好吧，姑且不去争论忍者到底应该是怎样的风格，有一点可以肯定：既然身为忍者，肯定不是什么心慈手软之辈。就拿《忍者外传》里面的隼龙来说，一招一式都是直取敌人要害，至死方休。用其它的方式攻击倒也没了，最可怕的是磨刀斩，一旦命中就是一颗人头落地，可见手段之狠辣。《忍者外传》的制作者坂垣信之 向热衷于武术技术，而该作也确实称得上是Xbox上面画面最为出色的游戏之一。游戏中由动画的表现颇为真实，尤其是当隼龙用利刃砍到敌人的时候，喷涌的血浆效果更是极为醒目。抽丝收线，还真有点武侠片里面的意境。“我以听人说过如果刀快的话，血从伤口喷出来的时候像风声一样，很好听”。

最近，制作组又放出了《忍者外传2》的一些图片以及试玩影像。可以看到，在操作中，对于血腥暴力场面的表现可谓是本本加厉。隼龙不再满足于将敌人斩首，而是能够断手断足，甚至从腰间“一刀两断”。随着战斗的进行，手中的武器也会逐渐变得血迹斑斑，令人触目惊心。这些效果看上去自然是颇为爽快，只是要劝各位先生不要玩过火了，回头也拿一个“AO”才好。



如今的动作游戏几乎都会使用“动作捕捉”技术，让角色的动作看起来更加真实流畅。不过说起来，早在十几年前，《真人快打》里面就已经应用过这种技术了——当然，这只是一句玩笑话，两者其实是风马牛不相及的事儿。《真人快打》所使用



的方法是用真人演员拍摄下若干动作照片，然后将这些照片编辑成连贯的动作，让角色们在屏幕上打起来。与其说这是“动作捕捉”，倒不如说是电影效果更确切一点，而实际上的画面当然是生硬无比，毫无流畅可言。

在那个《街头霸王》统治街机厅的年代，格斗游戏想要出位，不有点自己的特色是不行的。《真人快打》当年之所以名噪一时，除了“真人动作捕捉”之外，最重要的就是他的血腥程度。在游戏中，只要将对手的体力打到零，然后在限定时间内输入指令，就可以使用残忍无比的“终结技”将对手杀死。在终结技的设计上，制作者也可谓是别出心裁。喝火将对方轰为灰烬或者将对手冻成冰块然后打破之类都是，case，更有将对手腰斩、分尸之类的招式，还有一招是把对手的颅骨和脊椎生生地锯开。

后来《真人快打》几乎在所有的机种上都推出移植版和续作，将游戏一直是花样百出，残暴无比。可惜经过几年的《真人快打》舍弃了使用真人影像的方式（确实是太恐怖了），转而使用3D制作，那些血腥打斗看起来也没那么滑稽夸张了。



成千个僵尸，地下通道里面更是挤成团。被僵尸咬伤的僵尸，不但鲜血淋漓，而且还会发出凄惨的叫声。僵尸的攻击力也非常强，一拳就能将人打倒。僵尸的攻击力也非常强，一拳就能将人打倒。僵尸的攻击力也非常强，一拳就能将人打倒。

就是拿着根钉了几颗钉子的大木棒，四处挥舞着。那些散落在地的敌人，被木棒打中的倒霉蛋们自然没什么好果子吃，不但鲜血淋漓，而且还会发出凄惨的叫声。僵尸的攻击力也非常强，一拳就能将人打倒。僵尸的攻击力也非常强，一拳就能将人打倒。僵尸的攻击力也非常强，一拳就能将人打倒。

PS2 纽约街头教父

DEF. JAH: FIGHT FOR NY

很难想象这是EA出品的游戏，说它是Rockstar做的恐怕更加可信。从名字里来看，这其实是一款以拳击操作为主要内容的游戏，基本系统与《WWE》之类的摔跤游戏有着很多类似之处。然而，《纽约街头教父》的独特之处在于将原始血腥的格斗与格斗中令人目瞪口呆的步法、连招、终结技之类的招式已经是家常便饭，连环腿、百裂拳等等也只是一类。更加疯狂的是将对手拖在墙壁上，然后冲撞他的正脸狠狠踹上一脚，或者将对手的脑袋塞进汽车里，再狠狠地用车门夹他一下，要么干脆把对手丢进下水道，等着他被呼啸而来的列车撞飞。甚至场地周围的观众也时常会起哄，帮你抓住你的对手，一起狠狠地给他几拳。

奇怪的是，如此血腥的打法，却不至于令人感到反感。也许是因为拳打得多了头也就没那么具有真实感了吧，就好像真正的美式摔跤一样，台上打碎头破血流，台下的观众也看得血脉张张，不过打完了谁都不会把它当成一回事儿，也绝对不会真的闹出人命来。因为大家都心知肚明，假打而已。其实如果所有人都能有这样的心态，又何必为了游戏的名义去争论不休呢？

只可惜，这款游戏的制作经费已尽，完全不再有原来那种爽快。当然，这是后话。

X360 勇闯尸城

DEAD RISING

初代的《生化危机》同系列出现的角色充其量也就四五个，直到最新的《生化危机4》，同时出现“五十多个敌人已经让fans们尖叫连连”。而《勇闯尸城》作为CAPCOM在次世代主机上的开山之作，出手就是大平铺，在商场里开，密密麻麻站满了

的丧尸。当然，像《生化危机》里面那种拿着手枪，打心眼的打方式肯定不行，不然还没你开几枪肯定已经被如同潮水般涌过来的僵尸生吞活剥了。而且主角推着一台除草机，直冲僵尸群“碾过去”，刹那之间僵尸们齐刷刷倒下，主角将必杀出一条血路，玩家们也获得了无比的暴力快感。

其实，《勇闯尸城》里的暴力元素不仅仅表现在人和僵尸之间的厮杀。游戏里也有砍杀Boss战，但最为怪异的还是没有一个Boss是僵尸或者其它什么变异生物，反而都是普通的人类。他们有的是被丧尸自杀，守住了仅有的资源不愿意和别人分享，甚至不惜拔枪相向。有的是心理变态，趁救灾难爆发的大好时机玩起了杀人游戏。还有的是想引起这场灾难的幕后黑手。想要主角于死地——相比之下，行动迟缓、智商低下的僵尸反而对主角威胁不大。难道CAPCOM是要以这样一种方式告诉我们：险恶的内心，比僵尸更为可怕？

XBOX 松鼠库克：重装上阵

COOPER: LIVE AND RELOADED

通常来讲，以血腥暴力作为卖点吸引玩家眼球的游戏，主角要么是肌肉猛男，要么就是黑帮混混，再不然就是有严重心理问题。眼看下去就不对劲的变态男，像松鼠库克这样的“暴力游戏主角”却着实少见。这只卡通造型的松鼠鼠成天穿着一身毛茸茸蓬松的大尾巴，露出两颗“人见人爱、花见花开”的门牙，走起路来摇摇晃晃，怎么看怎么不像人放火的样子。可就是这么一只可爱程度堪比皮卡丘的松鼠，居然也被注入了“M”级，和那些手撕丧尸的哥们儿们为伍，实在令人难以理解。

不过如果你亲身玩过《松鼠库克》这个游戏的话，就知道这个M级得其实一点一点都不错。库克虽然外表可爱，但骨子里却是一个不折不扣的混蛋。他不但好酒贪杯，而且脾气暴躁，最讨厌的

X360 御姐EX

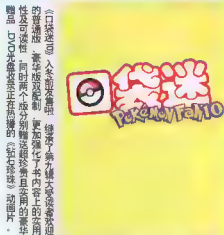
CHARAZZA BEAUTY VORTEX

比基尼式的服装，还有丝袜花边的性感蕾丝，全身上下用以遮体的布料少得不能再少——这样打扮的大辣美女已经足够吸引人的注意力了。再让她手持一把利刃冲入僵尸群中，上劈下砍，血肉横飞，到底能够造成怎样的视觉效果？想要知道这个问题的答案，就要去玩玩《御姐EX》——当然，你得符合这个游戏的年龄分级才行。

其实美女+僵尸这样的组合在游戏界也不是啥新鲜事。早在2002年，PS2及Xbox平台上就有一款《吸血莱恩》，主角莱恩是一个女吸血鬼，为了帮助人类与自己同类的作战，虽然割断了《刀锋战士》的创意。莱恩身材娇火，身穿高开衩的裙摆，手持两把利刃将敌人一肢肢，还能通过吸血的方式来提升自己的能力，可谓装备十足。后来，这款游戏还被搬成了电影登上大银幕，虽然逃脱不了“游戏改编，尽是烂片”的定律，不过好歹也算是闯过一把风火。

比起《吸血莱恩》来，《御姐EX》在女主角的暴露程度上更胜一筹。当然，由于是日本厂商制作，因此也更加符合东方的审美观点，对血腥和残肢断体的表现也借助硬件性能的提升而变得更加细致。不过做惯了廉价游戏的厂商也不可能在游戏性方面有什么更好的表现，打斗不但枯燥乏味而且手感僵硬。当然了，这款游戏本来也就上不了什么台面，只要用内衣少女+喷血僵尸+刺激刺激电击机前的一大帮老哥们儿上床探索急速分泌，也就达到目的了。

... SO COOL TO

[illegible]

田 英 蓮 (10)

SO COOL 2007年11期

11月5日上市

■定价: 19.80 29.8元

11月15日上市

■定价 12 元

10月28日上市



让您成为无所不知的口袋妖怪达人！
 彻底收集所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百
 百问以上，带您一探奥秘。口袋妖怪迷必须拥有的！
 口袋妖怪特训营！
 2007
 口袋妖怪特训营！
 2007

NDS终极圆技

回 答 洋 (9)

日英特訓會

■定价:19.8元

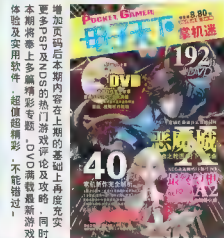
16 世 郎 郎

■定价 19.80 29.8元、

接受郵政

■定价:18元

接受邮购



电子游戏软件	
2007年第1-4、7-24期	9.80元
2007年6、6合刊(附赠toys12)	19.00元
动感新势力	
41、43、44、46-57期	8.80元
48-57期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
电子天下·掌机迷	
2007年第1、2、5-9、11-20期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元
SO COOL(珍藏)	
创刊秋、冬季、06年1-12期、2、9、10期已售完	15.50元
2007年1-11期	15.50元
口袋迷10普通版·豪华版(新) 19.8 / 29.8元	
PSP终极奥技(修订版)(新) 19.8元	
NDS终极奥技 19.8元	
口袋迷9普通版·豪华版 19.8 / 29.8元	
口袋迷8普通版·豪华版 19.8 / 29.8元	

机战FAN(2)

2014/25(20)

机战FAN(1)(2) 19.80元

■定价:19.80元

摘要

■定价:8.8元

11月4日出站

CLIPPIG TOP!!街头型男造型汇报 来自日本、港台等地草根达人示范三类街头关键穿搭技巧

SoCool 体育博览

不败!MILITARY军装风
明星穿着VS单品新款介绍

No.25
NOV 2007

11
优惠价:15元

[HALLOWEEN]

激进!假面舞会 万圣节变装狂想曲
Devilangel Halloween Party Time
潮流饰品盛宴 时尚浪漫风情
Jewelry's Banquet



纽约、伦敦、巴黎
不死的独立艺术!
来自全球的 POP ART NEWS



SUMMER→AUTUMN MIX&MATCH

- 12大店家潮流达人示范的混搭潮流穿搭
- 长裾 连帽外套、修身的军装风格、机车风格、日系风格、
- 本月必买秋季新品、long-sleeved, japan style, ...

1 NEIGHBORHOOD
新款抢先发表

首见!潮流界领导品牌秋冬最新款全系列

2 秋冬流行关
夏到秋的完美

人气球鞋街头票选总冠军

黄雅莉·王栎鑫
SoCool影像生活定番新进阶

菁华杰作 绝赞诱惑
别注 限定 联名 话题 完全企

全国上市热卖中!!!



口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营!
2007



口袋迷图书合作出版

1438

口袋迷 冬季篇 口袋迷 特训营

口袋必备知识 特别篇 口袋迷

1438 问答终极收录

18



剧场版精选音乐集

全国上市中

闯关族 Vol. 218

的家

□主持:小沛
□插画绘制:华尧
□摄影:小沛



10月18日上午,恐怕我会永久记住这个不平凡的一天。因为在这天我得知了一个天大的喜讯,一个让我期待了8年的大喜讯,那就是《街霸4》发布了!回归旧日,CAPCOM立功了!不管其他2D格

斗游戏任何的机会。传入新CAPCOM第一开发部,他们继承了原先班底的光荣传统。同本古起船水纪存在这一刻灵魄时体,稻船敬二一个人代表了CAPCOM第一开发部的优良历史和传统,这一刻他不是个人在战斗,他不是一个人,CAPCOM面对这个游戏。他们面对的是全世界2D格斗迷的目光和期待。公布了等待结束CAPCOM第一开发部获得了胜利。他们没有再次倒在低迷销量的面前。伟大的CAPCOM第一开发部。《街霸4》今天生日快乐。《街霸》万岁。■小沛

歇斯底里完了,感觉心中那种积压的火焰一下子都迸发了出来,也终于理解了为什么当初“黄老师”会有那么激情的解说了。不过现在还是需要冷静

下来,因为还有很多工作要做,这里偷着乐吧。

■小沛
刚刚高兴了半天,风林又爆出一个令我跟珠子差点儿掉出来的消息。《街霸4》预定登陆的平台是PS2、PSP、Wii。不过这只是个传闻,可信度低手痒。但想想也不错,终归这三个主机我都有哪个版本都能玩得到,而且《街霸4》还是2D格斗,依照V家的实力应该没问题,而PS2和PSP稍微缩水也可以移植。反正《街霸》玩的是格斗的精华,是不是1080P倒无所谓,有个480P就已经让我很满足了。于是,我现在开始期待这个传言是真的,起码这样的话,会有更多的中国玩家能够玩到这个作品。而我也会定会为它而入手工版加一个专用摇杆。8年了,疯狂回不容易。

哎，上九年级之后玩游戏的时间少了，玩穿的游戏也没几个，PS2的游戏好多我都觉得麻烦。这个星期日玩了，直到下个星期日才有时间，但从小打过来的游戏倒是有，就是洛克人。我从FC时代一直打到如今的PS时代，因此，我非常喜欢洛克人。

——贵州 朱钟锐



人这个系列,现在明显在走下坡路,或者说早就开始走下坡路了。稻船敏一现在倒是还有开发洛伦人新作的激情,不过据说CAPCOM在进行市场调查之后,决定还是计划暂缓,终究现在给PS3或者360做一款游戏的投资太大,市场反映不好的游戏没人愿意碰。现在也就是掌机上还不时有洛伦人的身影,或许这是值得欣慰的地方吧。

何时才能上闾家，多次不上我泪流满面
呀，废话不说了，我要请美丽的叶女王
给我一些启发，最近脑子有点晕，手头有点紧，
玩得有点烦，请叶女王开解一下我吧。顺便说说
你对索尼、微软、老任，和一些游戏的看法

市：你不会就为了支能一回家而烦恼吧？
手头紧这个问题恐怕也不是我们能帮你解决的，
头晕、心烦之类的症状更是需要求教于大夫了。

最关键的是，你没有告诉我我是为什么而烦的啊？不了解病夫，叫我如何下药。找个知心朋友多聊聊吧，或许可以得到宽慰。

你说的第二个要求好复杂啊。如果我真的要
把对这三家的看法都说出来的话, 没个几千字是
不可能的。这里就简单说一下吧。索尼的PS和
PS2缔造了两代神话, 但也因为极大成功带来的
自信, 导致了如今的接近失控。不过索尼又有那么
容易认输, 前两代积累下的优势和后续的经验



社址：上海南京路

在《科学》杂志上，有一个关于“全球变暖”的讨论。有人问：“全球变暖”是不是真的？有人回答：“全球变暖”是真的，但是“全球变暖”不是“全球变暖”。



都可以让PSS不至于落到DC的下场。微软就设计其家用机赚多少钱, 前两款基本都是用卖游戏的。这次的360才推出时, 所以出了一些慢快, 但是才卖出的销量也非常可观。任天堂现在又去做了, 从GB开始到现在的NDS, 游戏机, 一直地做大, 任天堂的PSP也快, 很很成功了, NDS也是成功, 行, 牛哄哄。W现在也不输, 卖得最多、普及最快, 成本最低、利润最高。即便这次还是不足鼎立, 那么任天堂的那只脚绝对是最大的。

上了大学了，正在不断地思考买PSP还是NDS 我比较喜欢NDS，可又想玩《怪物猎人》，非常苦恼，怎么办啊



这两个蛋糕属于两个不同的领域，谁也不能说比另一个更好，也不可能相互取代。所以，到底买哪个，主意还是要你自己拿。

终于决定寄回函了，前几次因为某些问题或者错字问题一直没有寄回函的想法，只是为了一句话：新的环境，新的游戏天地。希望回家能办成好。 贵校 田湘平

■ 南方是作者和读者交流的平台。上

风林 江南木

●下期就是2008年第1期

得珍惜时间。

●作为新一年的第1期，下期

来会不会再游戏玩呢……向制作游戏攻略的编辑们致意

●为《吉他英雄3》买吉他控制器，为《GT赛车5序章》买方向盘，这真是太酷

●列一下准备彻底打一打却因为时间关系进展缓慢的私家游戏名单：《半条命2 理查》。

(洗度2%) 《世界街头赛车4》 (洗度0%) 《古惑仔集》 (洗度5%) 《古惑仔集》

拉力》(速度15%) 《野蛮人科南》(速度
80%) 《光环3》(速度30%)

虽然玩游戏从来都是属于比较盲目的那种。就算你全平台都有，可你有那么多时间去玩这么多的游戏吗？何不把PS3借给我玩了。我可以帮你测试一下这款主机的寿命，外加防水、防尘、防震以及耐不关机等多项专业的恐怖测试！就看你敢不敢了。



内容：王以哲：……是希望鼓励大家都积极向前，哪方面太多可说的，随便说出你的想法对我1米2都是很大的帮助。最后感谢你对我们的祝愿。

Voice 叶子姐，最近像倒了霉似的，一波未平，一波又起，NDS被盜，PS2又出问题，什么世道啊？但每当翻开《电软》把自己沉浸在游戏中，不愉快的事都抛开了。

—湖北 林柏

对你的不幸，我



辆。不过还是想开点儿吧，日的不去新的不来嘛，也可趁此机会购入NDS，这不是坏事变好事了吗？

以前我上大学的时候，谈《电软》就是一种排解压力的方式，而且是和好几个同学一起看。我记得前不久也有个读者说过用这个方法来让自己忘掉不愉快的事，看来很多人也都发现《电软》的这个功用了。一般人我不告诉他。那么就请以后多多支持我们吧，小涛谢了！

叶子姐，如果下次你有事出去的话，就另推给小沛主持了。

他主持很没意思(他当然别让他看到啊)，如果以后有事，就推给龙哥吧！对了，我好像还没见过龙哥手札啊。还有，我前一段时间也在电视见到龙哥了，还是中央电视台啊。顺便问一下，大墙画廊里能重绘了TV GAME以外的画吗？如果可以的话，我想画凯迪拉克。

——河南 嫦娥



你这个家伙，说我主持没意思是不敢让我看到，你难道不知道是我主持闹家吗？而且还问大墙画廊的事，你不会不知道大墙也是我执掌的吧？这下你推给口上了，明确告诉你，不行。画《马里奥赛车》还差不多。

龙哥可是个大忙人，不是随便就能请得动的。你真的在电视上看到龙哥了？好像没听说他在电视啊。真奇怪，已经有两个读者说这件事，难道是真的？上次我就说问他要，可一忙忙忘了，这次不会放过他了。

Voice 龙哥，编辑部平常有一块出去大吃一顿吗？那么多人一块吃饭一定很有感觉吧！（排除所有人在编辑部吃泡面！）

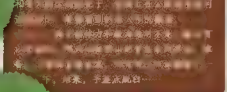


你了解风林的嘛。你的PS3的确要比比较厚，不过风林的可是80GB版呢。而PSP-2000嘛，风林确实有个小瑕疵，不过谁都知道风林会去修。自一修完之后，我重新修好不能修了。风林的多谢他的修好了。风林以前风林只是个人行为，现在多了个风林管着，估计风林才能乱花了。

Voice 1、听说你去《掌机迷》了？唉，前几天听到这个消息，简直不敢相信。于是乎，为了纪念伟大的风林大人，我把我家的小狗起名“风林”。

2、一天，我一家出门，便看到一台PS3，再往前走，一台XBOX360，在往前走，一台Wii……，我兴奋地拍自己的脸，这不是真的！突然我醒了，正在床上拍自己的脸。

——辽宁 戴天昊



Voice 姐姐，我现在才知道物价上涨是多么可怕，连我也没钱买锅盔啦！你们恐怕早就买不起馒头了吧！



……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

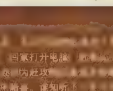
……

……

……

……

……



……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……



……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……



……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

……

Voice 1、听说你去《掌机迷》了？唉，前几天听到这个消息，简直不敢相信。于是乎，为了纪念伟大的风林大人，我把我家的小狗起名“风林”。

2、一天，我一家出门，便看到一台PS3，再往前走，一台XBOX360，在往前走，一台Wii……，我兴奋地拍自己的脸，这不是真的！突然我醒了，正在床上拍自己的脸。

——辽宁 戴天昊

……

……

……

……

……

Voice 有段时间没回“家”了，因为我上高中了嘛！父母不让买《电软》了。有一次，我偷偷去学校书店买《电软》，我那位“姐姐”说唉，她不理我了，我向里一看，哇！这里好多教辅书啊！连一本和学习无关的书也没有，唯一的一本还是《新华字典》（汗~）这本《电软》还是我拖人找关系趁着体育课从铁丝网捞过来的（巨汗~）电软收藏册没有坏掉（瀑布汗）那位大哥没找我那2毛钱（暴雨梨花汗~）看我这样历尽千辛万苦，敬告我一次吧！吓退以后出了事“背锅锅我来，送死你去”……

——河北 张佳奇

……

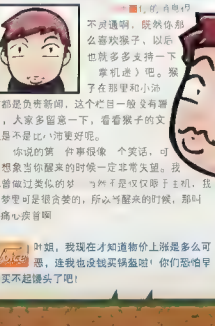
……

……

……

……

……



买《电软》成功。如果你真的觉得买《电软》很麻烦的话，推荐你不如直接网购，又快又安全。另外，上面那位读者正好希望《电软》能够卖10块一本，让他把那两毛钱给你也就正好了。

Voice 大学好无聊啊！原想进入大学可有更多的时间玩游戏，找到更多的志同道合的朋友，但事实恰恰相反。课里38个人，只有俩人玩游戏，一人玩的PC游戏，另一人就是我。而以郁里可有4个呢，郁闷ING……IDSL还处在上次给龙哥求助的那封信上写着的状态，又不想在网吧弄它，于是游戏也不能玩，郁闷ing

写了这么多回画，一次也没上回家，郁闷ing

这期喝家竟然是小涛主持的，而不是叶子，继续郁闷ing……，叶子你还好吧——江苏 朱文剑

叶子：想找志同道合的人有那么难吗？实在不行可以……点菜啊。想当初，我们大学宿舍舍

的几个人就是被我影响得都开始玩游戏了，最后还发展到和我抢着玩呢。游戏是很有吸引力的，特别是对于经过了高中生活一下子闲下来的大学生来说。能不能发展更多的玩伴，就看你自己的了。对了，还要祝你DS早日康复。PS 看你挺郁闷的，我也陪你郁闷一会儿好了。

Voice 叶子姐，最近好开心啊，FF7CC的限定版“鞋盒”提收到货了，真是太高兴了。不知编辑部有没有人也订了呢？唯一我不满意的就是PSP后面的限定号了，居然是NO 07609，一点都不好听的数字啊

还有，为什么叶子这期不出来了呢？难不成又病了，还是被想娶夺取国家的小涛给害死了！(错



鸣中毒ing)，这当然是说笑了，不过如果叶子真的是病了，那可不得了哦，总是生病，身体一定有些问题，去医院看看吧！——广东 张弘毅

Voice 编辑部里确实有一位仁兄订了这台机器，不过因为很多人一起从日本购买，更有人还同时买了FF的恢复乳饮料。要知道，这些饮料的外观实在是很奇怪，而且还是装着液体，于是被海关研究了好久前不久才到。

唯我的身体一直不好，经常失眠，据说心脏还有点……这 去年就休息了一个多月，这次也不知道会是多少人 主持国事也这个来事，有人也有人有，我可控不会为了这个而去谋杀什么人 做这个栏目久了，越体会知道什么是“高处不胜寒”了

N年前，有个国家的首相和另一个国家的总统会晤，首相让总统参观阅兵式。在阅兵式上，首相递了一块口香糖，他习惯地说：“我靠。”总统不解，因为语言不通。首相解释：“这个我靠就是欢迎的意思。”过了一会儿，倒着的首相被石头绊了一下，又冒出一句：“哎哟，我靠！”好奇心旺盛的总统又不解，首相道：“哎哟我靠，就是热烈欢迎的意思。”几个月后，首相去总统国家访问，一下飞机，三军仪仗队雄壮地喊道：“我靠，我靠，哎哟我靠！”[欢迎，欢迎，热烈欢迎]

在一架正在飞行的客机里，鹦鹉对空姐说：“傻仔，给爷倒杯水。”一乘客笑答：“傻仔，给爷倒杯水。”于是空姐把他们扔出了飞机，这时鹦鹉对那乘客说：“傻了吧，爷会飞！”

一次英语考试结束，两个老师在批改卷子，其中一个老师大怒：“这恐怕是我见过最烂的英语作文了！”另一个老师说：“为什么？”“讲的是一个王子和公主的故事。”“不是挺好的吗？”“好什么呀！”开头就是王子问公主，“Can you speak Chinese?”公主答：“Yes”



闯关族讲笑话

一寨三兄弟，老大叫流氓，老二叫菜刀，老三叫麻烦。有一天，老三走失了，老大带着老二去报警。老大对警察说：“我叫流氓，带着菜刀来找麻烦。”(很冷的)

甲：“我和我女友分手了。”
乙：“为什么？”
甲：“我说了不该说的话。”
乙：“什么？”
甲：“我说我以后一定要找个像她那样的女孩做老婆。”

护士：“告诉你一个好消息，你做爸爸啦！”
丈夫：“噢，请你先不要告诉我妻子，我要让她大吃一惊！”

某君平时玩CS过多。一日，他娘晚上进他房间，一开灯就突然听到一声人喊：“啊！谁的闪光弹！”

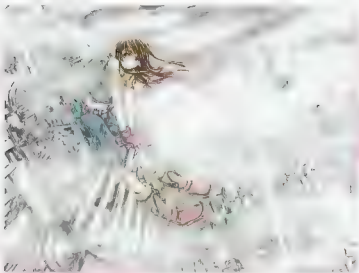
一天，三个小孩在河边比谁的爸爸会潜水。小明说：“我爸爸能潜三分钟。”小红说：“我爸爸比你爸爸强，能潜5分钟。”小刚说：“我的爸爸比你们的爸爸强多了。他潜下去7年，至今都没上来。”

一天，一个失眠病人去看医生，医生说：“我给你三个药丸，吃蓝色的你会梦见周杰伦，吃红色的你会梦见张学友，吃黄色的你会梦见刘德华。”病人问：“那我三个一起吃，是不是就会梦到他们三个？”医生说：“不，那你会见到张国荣。”

某日，风林、昨夜、北斗三人去打猎，正好碰到一头鹿。北斗开枪，但子弹偏了1米，紧接着昨夜开枪，可偏向右偏了1米。此时风林放下枪高兴地说：“太好了，平均来讲，我们打中了！”

一位富翁与邻居交谈中说道：“我娶了妻子以后就变成百万富翁了。”
邻居道：“那您以前呢？”
富翁答：“我以前是千万富翁。”

大墙画廊



·空の戦姫-得 四叶 刘妮

这种感觉真的很难形容，就是把这幅画当成封面也未尝不可啊，真让人外有人，小弟佩服！

·空の戦姫-得 四叶 刘妮

这个空之战姬在画面上啊，太美了！后城让她站在外面，而且还是特别光亮的形状！



·FF12 北冥 Foxtree

这位电子姐妹还是使用牙签时比较淑女，拿着刀的样子太凶了，本期的感谢语常记在心，谢谢哦！



宇翔作品

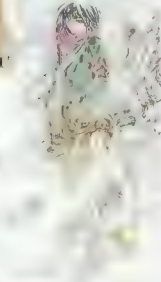
·FF12 北冥 Foxtree

看您的这七幅大作，我还能说什么呢？算是见到老师了，希望以后可以继续看到您的作品



·夏日假期 品琳 Yvonne

太棒，好可爱的宝贝，会明啊！真想拥有它，她是在打赤膊吧，嘻嘻，我也想玩玩！





最终幻想

最终幻想 卷

VOL. 13

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的页面，我们每期会送上一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术插画，辅以文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/特某

我看到翠绿树林之中，灿烂陆离的阳光下，
至今未淡的静寂，如同大家闺秀，温文尔雅。
一时间我竟然想不起她的名字，想不起她
们有的身上背负着怎样的使命，有的正在这天空
淡漠的神情，洒脱的姿态，还有新奇但并不
古怪的典雅装束，无处不透露着惬意的静谧。尽
管手中拿着武器，却似乎与喧嚣争斗完全绝缘。啊，
当然还有远处那几个长不大的“青少年”，不知
在玩着什么游戏，给这幅画面带来了一点幽默
的动画。

这是幻想吧。与剑和魔法无关，只有甜美在
流淌。



新款PSP销售热潮迅速降温 各主机销量回归9月前状态

与此同时，在9月份软件市场销售最多的游戏是Xbox360的《HALO 3》，它同时是一款软件销售前10名的作品的销量最多并引起广泛关注。在2天之内的销量超过330万，包括普通版和限量版。它的热销也带动了360主机销售，该主机在9月份卖出了827000台。

《HALO 3》在12天内的销售数字创造了另一种社会现象，就像它的名字一样，这个游戏很快使得游戏的销售达到了沸点。Xbox360成为去年圣诞以来在一个月内销量最好的主机。“NPD分析师Adam



伦敦游戏节隆重开幕 持续两周的业界盛典

在之后举行的伦敦游戏业集会(London Games Careers Fair)上,许多玩家们熟悉的游戏制作人出现在公众面前。游戏的出版商、开发者在这里齐聚一堂,这也是想加入游戏制

[illegible]

Soft 星战前线再度出击掌机
反叛军团金秋十月蜂起

对于全球来说，自从1970年代到现在，以30年为一个周期来看，他的电影导演们，Star Wars系列和星球大战文化的象征之一，星球大战的诞生，反叛精神，现在今年E3上公布的SCE与Lucas Arts联合制作的，针对PSP主机所开发的游戏，2月份E3的时候就已经进行过宣传了，并且发售了1个周年纪念版，这次的发售是PSP在北美市场的一次机会，喜欢星球大战的玩家对这个限定版的主机比较喜欢。

日版《恶魔城X编年史》临产 KONAMI举办大型纪念活动

A person wearing a blue robe stands in the center of a misty, wooded area. The scene is heavily obscured by thick white mist or smoke, creating a sense of mystery and isolation. The person is facing away from the camera, looking into the fog. The background shows dark, silhouetted trees and foliage, with some light filtering through the mist.

for PSP 寂静岭 起源

● KONAMI ● 动作冒险 ● 2007年11月8日(发售)

寂静岭系列 下一个月初就将以和大众见面。本作是系列首款于掌机上推出的动作冒险作品。游戏的时空背景设定在寂静岭，系列初代之前，叙述寂静岭如何从一个寂静的城镇，转变为恐怖邪祟据点。

故事叙述孤独的卡车司机主角 在遭遇平凡无奇的行程中，被卷入寂静岭。他进而反映了他混乱过去的错乱幻觉。主角必须在陷入毁灭之前逃来这里，并解开长久困扰

自己的罪恶背后的真相。在主角逃离寂静岭的过程中，必须解开全新的谜题与谜团。面对全新类型的怪物，以及反映主角混乱童年经历的故事剧情，体验寂静岭系列恐怖惊悚的起源。

本作将针对PSP的特性强化摄影机视点系统以及操控方式，提供更流畅的战斗与更自由的环境探索，并加入以往系列作中所未曾出现的令人毛骨悚然的新视觉效果，以及可将敌人阻隔在房间外的“路障系统”等新要素。另外值得一提的是，游戏的配乐同样将由系列作老班底的作曲家山冈晃担纲。



for PSP 战神 奥林匹斯之链

● SCEA ● 动作冒险 ● 2007年11月15日(发售)

战神 奥林匹斯之链

由Readyat Dawn

工作室开发的PSP动作冒险游戏 战神 奥林匹斯之链 于日前放出了这张新游戏画面，而且还提供了游戏初期的试玩。

战神 奥林匹斯之链

是战神系列首款PSP新作，采用独立PS2系列作的原班人马，并追加PSP所独有的3D处理能力，并取出不亚于PS2版的大魄力画面。该作的故事剧情

设定在PS2(战神)之前，玩家将目睹狂野的斯巴达战士克里托斯，在为了替父成为战神阿瑞斯的效果后，将面对希腊神话中最令人恐惧的妖魔怪物——洛柯的可怕挑战，体验希腊神话中黑曜日毁灭的世界。

本作继承了PS2前作的根本架构，采用动作冒险方式进行，享受久违的动作战斗系统，并加入全新的招式。关于本作，这些方面在短暂的体验中我们已经可以清楚地感受到了。不过正式版发售还有很长一段时间，我们也只能耐心等待了。



这个家伙在试玩版里一定给玩家们留下了深刻印象。

决定在PS2(战神)之前，玩家将目睹狂野的斯巴达战士克里托斯，在为了替父成为战神阿瑞斯的效果后，将面对希腊神话中最令人恐惧的妖魔怪物——洛柯的可怕挑战，体验希腊神话中黑曜日毁灭的世界。

for PSP 大众高尔夫P2

● SCE ● 体育竞技 ● 2007年12月6日(发售)

SCE近日，为了其招牌休闲游戏《大众高尔夫》在PSP上的第二部作品，《大众高尔夫P2》目前正在接受评级审查。游戏将会在12月6日正式发售。售价为4980日元。

大众高尔夫P2 的玩法是简单操作，但是爽快感十足。由于《大众高尔夫P2》的游戏特性，十分适合在PSP这样方便携带的主机上推出。本次的《大众高尔夫P2》将会使用无线LAN机能，只要玩家身边无线网路覆盖的区域就可以连接到对战平台，与全球的玩家一同对战，对战模式最多支持16人同时游戏。在对战模式中，对手将会以相应的头像圈行在地面上显示，玩家可以十分直观地看到对手击球的进度，令竞技更强烈。



本作新增可选角色，此角色中增添了新的服装道具，丰富了玩家可以喜爱的不同喜好。

for PSP 无法饶恕你

● AQ ● 文字冒险 ● 2007年11月15日(发售)

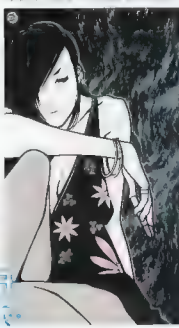
由开发过《铁甲钢拳》、《恐怖惊魂夜》等作品的野野一做操刀的PSP冒险游戏《无法饶恕你》将于2007年11月15日发售。

《无法饶恕你》是一款女性向推理类主人公的游戏作品，而最大的特色是强调PSP进行游戏。而作为一款悬疑惊悚AVG游戏，制作公司更是邀请了《恐怖惊魂夜》系列音乐制作人植松伸夫为本作制作音乐。

本作故事讲述的是主人公内理千子的父亲突然失踪，为此内理千子不仅要面对父亲的失踪事件，还要着手调查父亲的失踪。虽然内理千子自己的丈夫意外也离奇死亡，经过一番调查，千子发现父亲的失踪似乎与她之前调查的起凶案有关，而各种线索显示离奇出走的丈夫也正在追寻此事，人的命运再次交错在一起。

《无法饶恕你》是一款文字AVG作品，玩家可以通过R键进行对话。由于游戏画面变得复杂，因此游戏中可以切换角色视角，从脚到脚进行详细的调查。游戏采用了叫做“注目”的系统，玩家在与人或物进行对话的过程中可以使用类似栏杆对其眼、手、表情等部位进行指定调查，从而发现新线索。

然而，由于在调查时，玩家需要通过跟踪等手段获得必要的证据。在游戏的跟踪部分，玩家需要操作千子通过隐藏障碍物后方，去跟踪嫌疑犯。通过上述1对1的追踪，玩家可以掌握到嫌疑人的动向，从而在游戏中通过推理、判断和调查，将千子一步步地引导到真相。





挑选最适合的携带类周边 保护自己心爱的PSP-2000

键边缘的嵌合比较紧密，没有多余的留白。模拟摇杆周围则留出了3毫米左右的空隙，转动摇杆时完全不会碰到周围的硅胶。L、R键则采用了覆盖的形式，玩家连续同做按键形状硅胶保护层一起按下才能进行游戏。实际按下时，按键显得比不加护套时略为迟滞，但由于硅胶质地很软，还没有到觉得“费劲”的地步。实际上，覆盖L、R键的部分似乎比其它部分略薄一些。LMD合金及各种插孔部分全部镂空，由于硅胶的厚度，电源按钮的操作略显不便。比较令人意外的是，液晶屏下方的START、SELECT及HOME等按键全被覆盖在硅胶层下，如果不是透明版本，想按这些键只能通过摸索来实现。虽然从硅胶层上方可以触碰到按键，但由于护套表面并没有标识，按键最终还是要靠记忆。当然，扒开护套查看按键也是办法，但比较费工夫，在动作游戏过程中较难实现。

这款保护套的装着方法是把背面镂空较大的JMD合金部分向左右略微伸开，再从两侧套在PSP-2000主机上，非常简单。护套的形状比较精确，没有什么大的偏差，只是在液晶上缘等非常用部分有些许凹凸情况出现。装上护套之后，主机的整体厚度增加，“变弯”的感觉有所下减，但这属于必然情况。此外，这款商品按键键芯部分在加护套后有所松动，按键感

比较

制造商 HORI

价格 2079日元

这款可以拎，可以拎，也可以挂在腰带上的多功能PSP便携包以前也曾发售过，本次为了对应PSP-2000的发售，著名周边厂商HORI将这款商品进行了降价后，以新包装的形式重新推出。

这款便携包的材质是尼龙。包的背面除了一个大的粘扣外，还可以有拉链带及拉链的孔，使用者可以自由选择携带方式。PSP主机装在便携包外则有带扣的口袋里，但装进去后，主机有大约二成露在外面，靠带带固定。露在外面的部分是防护弱点，但同时也有便于取出的好处。除主机收纳袋外，便携包的大口袋中还附有两个JMD收纳袋，两个记忆棒收纳袋，还有一个较大的通用收纳袋。包的外形虽然轻巧，但容量是相当大的。

令人感到有些遗憾的是，这款周边不能收纳了线控耳机的PSP。日版PSP-1000与新版PSP-2000的耳机输出接口位置不同，且PSP-2000的耳机输出接口位置更突出，这部分无论如何也无法共用。虽然也可以在装好耳机之后硬塞进去，但这样有可能会损伤接口，所以并不推荐。对于喜欢用PSP听音乐的人来说，这是个不大好的消息。

如同前面所说，便携包中央的收纳袋容量是很大的。袋里的两面都用软质材料制成，不用担心记忆棒和JMD被划伤。中央的通用收纳袋有足够大的空间，装一部地线接收器不成问题，线控耳机也可以一起放在这里。装入两张JMD，两块记忆棒，一部地线接收器，一部线控耳机后，便携包依旧不显臃肿，带在身上时很有质感。

整体来讲，这款平衡度非常好的产品。虽然这款便携包是新旧两种机型共用的，但由于采用了带扣的形式，共用PSP-2000时并不会觉得过大。由于收纳袋是主机外露的类型，装入PSP-2000后，使用者可能会对袋中留下的空隙感到不安，但实

际上，绑带会将主机固定得很紧。从空间状况上看，这款便携包还没法和市面上的保护套类产品并用，但将来如果推出了主机面板盖类的商品，这款收纳包中剩下的空间大概合适。

走低价格路线的 传统型主机包

名称 Inner Pouch Portable Black

制造商 HORI

价格 810日元

颜色 黑色 蓝色 黄色 粉色



低价的简易型主机包。共有四和颜色的版本。本次介绍的是其中的黑色版本。这款主机包是PSP新旧两种机型通用的。

包的整体素材是尼龙，外形是与PSP主机尺寸相符合的长方形，边缘的七处被一直拉绳所围绕。包的内部包缝采用了优质衬垫，连拉绳的里侧也防护得很好，用户不必担心主机包被划伤。

这款简易型主机包可以容纳主机和一张JMD。JMD收纳袋可以将盘非常完整地收藏起来，厂商特意在JMD收纳袋上印有主机方面下的功夫。此外，本商品的说明书上还特地注明让用户在装入PSP时将液晶背向JMD一方，在主机保护方面考虑得相当周到。JMD收纳袋很宽敞，留有手指伸进的空间，因此虽然盘放得很紧，取出来时也不费力。

由于是新旧机型的两用包，本商品在外观上的平衡性令人关注。实际试用后发现，当收纳PSP-2000时，包的外形依旧保持原有的轮廓，但如果是旧机则收纳PSP-1000时JMD包的外表面会有些许凸起。可以说，这款主机包是将外形平衡的雷点放在PSP-2000上的。PSP 2000可以在插上线控耳机的状态下收纳进去，想将线控包取出也比较轻松。

整体来讲，这款设计简单，将防护性作为首要目标的商品。同时，低价格是这款商品的最大魅力。虽然还有改良的余地，但对于追求简单实用的用户来说，这款主机包依然是一个不错的选择。

保护主机表面 不抓不刮不伤

产品名称 Soft Jacket for PSP 2000

制造商 Brando WorkShop

价格 1260日元

颜色 黑色、白、粉、透明

用柔软而富有韧性的防护层将主机严丝合缝地包裹起来，保护主机外壳免受划伤及外伤，这是硅胶类软质护套的最大特点。如今，这种类型的商品也在PSP-2000阵营中迅速登场了，这就是“PSP-2000专用软质护套 Soft Jacket for PSP 2000”。这款商品是由香港厂商Brando WorkShop制造的，在日本委托Yamvix公司负责销售。商品总共有四种颜色的版本。本次用来评测的是其中的黑色版本。

比起初代PSP来，PSP-2000的机体变得更薄，扬声器和各种输出插孔的位置也发生了变更。因此，制造商对应这种变更进行了样式上的改变，使本商品成为市面上第一款PSP-2000专用的硅胶保护套。护套平均厚度约2毫米，重量21克，非常轻巧。

商品的素材是无光澤的硅胶，摸上去有非常细微的颗粒感。这种材质不会留下任何指纹，对于比较在意指痕的用户来说，这款商品是不错的选择。方向键及△、×、○、△键的位置上挖出了形状相同的孔洞，按



邻键2毫米厚的硅胶，当手指移到按键外周时，硅胶上的弹性会被推向手指的方向，这是一个应当改进的地方。

一款“神速装备”的防护周边来看，本商品的质量还算令人满意。良好的手感，精确的成型都是这款周边的优点。不过，就如同上面所说的，按键周围的硅胶厚度，液晶下方按键的处理方法等细节上还存在一定的不足。综合来看，对于喜欢保持主机清洁的玩家来说，这款商品还是值得考虑的。

以新价格再度登场的 商用便携包

名称：Portable Pouch style A91





近几年，射击游戏是以纵向卷轴形式为主流的。但在上世纪八十年代后半，射击游戏领域是横向卷轴的天下。在众多的横版卷轴作品当中，有一款游戏凭借生物一般的造型、奇特的世界观以及在攻防两端都能发挥作用的独特系统“FORCE”脱颖而出，吸引了众多射击游戏爱好者，在那个作品很容易被埋没的世代生存了下来，这就是初代（R-TYPE）。后来，（R-TYPE）在街机和家用机上实现了系列化，于2003年7月发售的最新作品（R-TYPE FINAL）为这个系列画上了句号。可是，在经历了4年的沉寂之后，玩家们又惊奇地看到了冠以（R-TYPE）之名的新作，这就是于今年9月20日问世的（R-TYPE战略版（R-TYPE TACTICS））。可是，这款游戏并不再是玩家们熟悉的横版射击游戏，而是系列上首部战略角色扮演游戏。开发用IREM SOFTWARE大胆的形式开拓，为（R-TYPE）这个经典系列注入了新的灵魂。

较低的系统门槛，初玩者也可轻松挑战



《R-TYPE战略版》是一款完成任务式的战略角色扮演游戏。进入任务后，自军和敌军的回合顺序交替，玩家要操作自军部队在战场地图上排兵布阵，达成“击败敌军旗舰”等胜利条件，前进到下一个版面。

游戏中，可以配置在战场上的作战单位多种多样。除了宇宙战舰和运输机等旗舰单位，作为主角机而出名的R-9系列战斗机外，还有轰炸机、

让射击名作以全新形式问世 厂商对品牌再造的最新尝试

工作机和人型兵器等，性能和用途各不相同。另外，（R-TYPE）系列中不可或缺的吸机系列“FORCE”也作为单独的作战单位在（R-TYPE战略版）中登场。“FORCE”有很多种类，既可以单独作战，也可以和战斗机组合，实现多形的攻击。和原作系列一样，在本作中，“FORCE”的使用方法会对战局产生很大的影响。

想拥有各种各样的战斗单位，生产过程是必要的。生产单位不能在战场上进行，而要由任务之前的整備画面中完成。生产每种单位都需要一定的资源，而这些资源要在战斗中获得的。因此，玩家在进入任务后，除了考虑胜利条件之外，也要计算如何在有限的回合数内获得更多的资源。

就算有了战斗单位，如果没有优秀的驾驶员，还是不能发挥战斗力。因此，驾驶员的V值也是本作中不可忽视的要素之一。驾驶员们设定了熟练度的概念，经历战斗或补给等活动后，熟练度就会上升，攻击力及回避率等数值会随之提高，使战斗变得更有利。驾驶员的数量是随着任务进行而逐渐增加的，也就是说，想获得更多有用的人才，就必须不断完成任务。

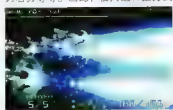
整体上看，本作的作战规则与操作都比较简单。即使是战略角色扮演游戏的初学者，也可以轻松开始挑战。换句话说，即使是玩过（R-TYPE）射击原作而没怎么接触过战略角色扮演的玩家也能有问题。

系列作品中的闪光点，在本作中完全继承

R-9战斗机是贯穿在（R-TYPE）系列中的著名主角机，其特点是通过蓄力发射拥有强大贯通性能，威力相当于通常子弹的“波动炮”。以及通过装备僚机“FORCE”实现的多种攻击。另外，如果将“FORCE”放出，“FORCE”也会独立进行攻击。在继承了（R-TYPE）系列优势的（R-TYPE战略版）中，R-9系列战斗机的这些特点也一直被继承了下来。

波动炮在本作中被设定为蓄力武器，蓄力后经过数回合，当到达最大力量后就可以使用。这种蓄力武器可以对射程内不分敌我的所有单位造成很大损伤。用这种武器将敌方单位一网打尽时，其爽快感不亚于在射击游戏中 次击破大量敌机。计算时司后用蓄力攻击迎击敌方主力，可以比较容易地控制住战局局势。不过，蓄

力攻击也存在很多限制，比如不到达最大能量时不能使用，中途受攻击时蓄积能量值会归零，发射方向固定为右方等等。因此，使用这种强力武器



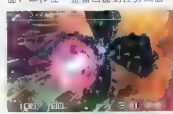
时一定要注意时机。另外，除了自军之外，敌军部队中也能使用蓄力武器的单位，和己方的蓄力武器一样，敌方的蓄力武器也需要事先进行准备，如果看到敌方正在积累蓄力武器的能量，一定要尽快想出对策，以免受到沉重打击。

如同前面介绍的一样，“FORCE”在本作中是作为单独的战斗单位登场的，也需要搭乘专门的驾驶员。将“FORCE”与战斗机进行合体，就可以使战斗机原本的普通子弹强化成各种攻击力量，射程长的光束武器。单独使用“FORCE”时，通过冲撞型特殊攻击“Force Shoot”，也可以对敌方单位造成较大伤害。不过，在“FORCE”在本作中作为独立单位出击，如果大量使用，就会挤占轰炸机和作战机等单位的出击位置。此外本作中的“FORCE”设定了HP值，受到攻击及完成冲撞时HP值都会下降，一旦HP值降到零，在下一个任务之前就不能再使用了。因此，虽然“FORCE”的实力很强，但使用方法却不是很好掌握。

和PSP配合良好，闲置时间令人满意

由于（R-TYPE战略版）是一款战略角色扮演游戏，有比较多的场面变换，发售之前，这款游戏和PSP主机的配合，诸如读盘时间等问题就成了很多玩家关注的对象。从实际玩过之后的体会上看，本作在和PSP主机的配合上并不存在什么问题，甚至可以说，配合得相当好。

在玩家们最关注的读盘时间方面，本作在“整備画面到任务画面

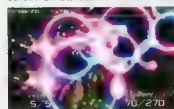


以及“任务画面到任务画面”的切换时存在短暂的读盘动作，除此之外的场景切换，包括战斗画面的切换时都感觉不到读盘时间的存在，另外，战斗画面也是可以关掉的。整体来看，本作的游戏节奏比较流畅，不会因为读盘太多耽误时间。

在战斗画面方面，本作显示的是子弹从射出到击中目标的全程。最近，很多游戏都在战斗画面中加入过刺眼的演出，使战斗时间过于冗长，以至于玩家只能关闭战斗画面来玩游戏。在这个意义上，本作的表现比较得当。战斗画面的表现虽然短暂，但非常漂亮。蓄力武器等强力攻击奏效时，画面传达出的“爽快感”非常强烈。为了整齐战况动画，玩家们绝不会不自觉地派出各单位参加战斗。

系列作品的最新形式开拓宣告成功？

本作中地球一方的任务共有30个，游戏内容还算充实。但是，由于所有单位的移动速度都不快，集中攻击相对困难，再加上敌方单位拥有自行修复的机能，使用威力强大的蓄力武器



攻击效率明显高于其它手段。无论玩家怎样制定战略，到最后都容易陷入依靠蓄力武器的境地。如果玩家没有“使用各种机体通关 或者‘达到高分阶段’”等目标，后期可能会因为攻略模式过于单一而感到乏味。

实际上，在玩家攻略地球军的全部30个任务后，还会出现外星侵略者一方的27个任务，玩家可以在此间版面中体验到操作敌军的感受。比起地球军的机体来，外星侵略者的机体行动更加灵活，用于地球军同样的道路行不通，必须重新摸索战略。可以说，“外星侵略者模式”是个能让玩家长时间玩下去的要素，也是本作中摸索出的一项有益经验。

整体来看，本作算是 一款能让玩家感受到满意的暴力之作，但平心而论，比起这和新形式的开拓，老玩家们还是更想看到射击游戏的R-TYPE。玩过本作之后，玩家们大多萌生出对旧作品系列的怀念，不知这应该算是一种成功还是一种讽刺。

名越武艺贴

评价作品时的感性

一切都是从寻找“恰到好处”的感觉，并把它写进工作时的基准开始。



当初，我总是陷入这样的低潮期。不过，最近不一样了。被别人告知“不怎么样”之后，我有了一番认真的思考。

思考的第一点是：我的意图真的传达到了吗？

也就是说，当我们准备将想法的优点传达给他人时，先要考虑是否能让传达对象在想法的核心印象及主题上拥有同样的认识。看看一个不对路的包装盒，就算里面装的东西再好，“表达意图”的工作也不完整。因此而失败的例子屡见不鲜。这实在是太浪费了。当然，就算这一点过关了，市场宣传和成本问题没有解决也是不行的。只是在这种情况下，用户们的反应不是“不怎么样”，而是“没有兴趣”或者“太贵”。于是，我就要进入下一阶段思考。

思考的第二点是：这种“好”的意图是否适当？

这是非常重要的一点。“好”的基准千差万别，因人而异，也是不固定的。既然我们不可能迎合所有人的口味，就必须要选择统一性较高的认识作为目标。可是在实际运作中，经常会出现自信过剩导致认识偏差，造成失败的例子。如果出现这种情况，对“好”的判断就不正确了。说轻自一点，就是明明知道表达的东西，到最后却弄得“难以理解”或者“做过火”的情况。

有人说“不怎么样”的理由多种多样，但基本都属于这两种情况的其中之一。

我常常在想，“好”这个评价，一定指的是“恰到好处”。

听到“恰到好处”这个词，人们可能会和不温不火、避免锋芒的中庸之道联系起来。但绝对不是这样，无论游戏也好，也是电影和音乐，只要作品中具有明确的主题与主题，必要的要素（将这种魅力或主题正确无比地传达给他人时不可或缺的要素及概念）和 unnecessary 的要素间就必然会画出明确的界线。作品中应当表达的雷区范围也会产生界定，或者说，没有界定就没法创作了。

接下来，是否能将这些必要的要素重新组合，在制作程序反复进行细致的表达，与最后能否产生足以打动他人的优秀作品直接相关。因此可以说，一切都是从寻找“恰到好处”的感觉，并把它当成工作

时的基准开始的。

当然，就事论事说，实际动手时还是很麻烦的。我深知这一点，甚至到骨髓心，因为自己的不安。

但是，既然我能让作品的主题被全世界所理解的制作者和监视为目标，这就是我首先要完成的工作。

因此，对于我来说，追求“恰到好处”，就是在进行制作时最重要的原则，也是我最为珍视的首席。尽管这只是很多思考方法其中之一例而已。

以前，当我与KONAMI的小岛先生见面时，我觉得我们的想法是一样的。当时小岛先生谈到正在开发的《MGS2》时说“首先要让人们彻底拥有猎杀的感觉”。这句话我记得非常清楚。

如果这句话符合我在这里的解释，小岛先生大概从一开始就将“对于《MGS2》来说恰到好处”的准心基准植入了自己的心里。在这个基准上对“必要”或“不必要”进行思考，再将这种判断界限渗透到制作组成员的心里，我是这样想的。

在“好”的思考中还有一个不能忽略的判断，那就是“正确”，对“正确”这个词抱有偏向或反感的人大概不多，但从制作者的角度来说，怎样才能符合这个词，何时应当注意收敛，其间的感觉非常微妙。

“正确”的确必要，如果没有它，有效率地让大量感性做出理想的评价是不可想象的。可实际上，“正确”本身是个为追求“平均”而作出的基准。这样说可能有点粗暴，但我觉得“正确”这个词没有太情感，也不容易和魅力相连。

让大家感到“好”要从以“正确”为基准追求平均性开始。或者说，必须先进行意向调查再开始工作，我对这样的步骤没有异议。但是，对于“只要正确就OK”这种断论，我还是会感到厌烦。因为到最后，不让人们感到“好”是不行的。

“好”，是来自人妻本能的褒奖之辞中蕴含优秀的一句赞美。

称赞自己的孩子时，我们会说“好孩子”，而不会说“正确的孩子”。相反之词，我们会感叹“真好”而不是“真正确”，就是这样的。

在最后要提一下的是，“好”和“美”是不相同的概念。当然，“宽”“长”也不同，不过，这些测定也存在于它们的价值，例如“飞得更高，更快一点”之类。不过，如果只靠这些，是无法感动人的。

为了不造成误会，我必须再强调一点，我并没有说过追求完美是错误的，只是，我希望大家不要产生为追求作品中不必要的表现力而一路狂飙，以为只要不断扩充量就能获得“好”评价的错误认识。清楚地说，我们确实也需要经过计算的华丽演出，但此时演出归结起来还是用“好”这个基准衡量出来的“必然要求”。

可能已经显得有些啰嗦了，但在最后的最后，我还要重复一次，“好”既不是“大”也不是“正确”，而是“恰到好处”。“好”真是一个相当深奥的词汇呢。



永远保持学习的心态 从各个方面汲取知识 成为更优秀的艺术家

约翰·迈尔斯 (John Miles) 把 动画给孩子们欢迎的小说改编成电子游戏绝对不是容易的事情，而这正是 EA 任命的艺术设计师约翰·迈尔斯的工作。在接手《哈利·波特，游戏版》的开发工作之前，迈尔斯还曾参与过《海狗2》、《地下城市守护者2》以及《主题公园》等作品的制作。

迈尔斯说道：“当我们完成了第一部《哈利·波特》的游戏之后，接下来我们要让他 个12岁的孩子，男孩或者女孩，成为一个大人。这样的工作在游戏中并不罕见，而我们正在努力来完成它。哈珀是一个复杂的角色，要将他的性格细节真实地呈现给玩家是一个很大的挑战。”

在我们进一步谈论《哈利·波特》之前，迈尔斯首先先谈谈游戏艺术设计——“工作的大挑战”。

▲ 设计一个角色，并让他成为一个有血有肉的人。多看看其他的艺术媒体：电影、戏剧、绘图、设计、各种现代艺术形式，等等。

▲ 保持耐心。不要害怕，迅速，而不要犹豫或缓慢。不要在每个灵感上花费很多时间。应该迅速地完成一次点子，不要想如何完美地完成它。在前期工作中，重要的是提出想法，而不是立即着手实施。当你确定了自己的设计方向之后，再去用3D实现进一步的创作。

▲ 多看看别人的作品。如果你对你的设计作出一些修改——不管是角色比例也好，光线明暗也好——让你的修改尽量明显一些。这样有助于你后期测试所有的可能性。只有到了后期的调整工作阶段，才需要做精确的修改。

▲ 团队合作。不要事事尝试新的东西，但同时也要与你的团队紧密合作，而不是和他们对立。如果人们觉得你平易近人、很好沟通，那么他们总会获得更加重要的工作地位。

▲ 保持耐心。不要太执着于某些工作。如果有这样，当它不以你的意志为转移的事情，例如预算、时间、制作人的偏好，影响你的设计的时候，你才不会觉得太过沮丧。这也是为什么你应该提出很多想法的原因，这样它们之中总有一条会是适用的。

那么，让我们再来谈一谈《哈利·波特》。对于这部游戏的开发，有什么特别之处呢？

▲ 哈利·波特的角色设计花费了数月的时间，经过了很多讨论。这是一个家喻户晓的角色，在成千上万的孩子以及大人的心目中都有自己所想象的哈利·波特的形象。但是，并没有什么真正权威的说法，告诉我们他究竟长什么样。每个《哈利·波特》小说的封面都有他的插图，但是各有不同的风格。游戏与即将上映的《哈利·波特》电影 通过 在进行此次采访时，电影尚未上映，其中

由丹尼尔·雷德克里夫扮演哈利。很多人认为，我们应该按照电影中的形象来设计，让丹尼尔·雷德克里夫来当动作捕捉 等等。

▲ 重要的是，这种想法根本不像你所想象的那么可行。迈尔斯说：那么为什么呢？

▲ “在大多数情况下，通过这种方式所创造出来的游戏角色会觉得十分笨拙，甚至显得很吓人。我们越想要将真实世界复制到游戏画面之中，对于细节的把握就变得更加重要。相反的，要创造一个漫画角色就容易得多。”

有趣的是，原作者J.K.罗琳很明确地表示，她不希望游戏中的哈利·波特被塑造成一个卡通式的角色。所以，迈尔斯和他的团队最后选择的方法是模仿电影中的 风格，然后创造出他们自己的版本。

▲ 我们创造了一个与电影版并不抵触的哈利·波特以及霍格沃茨魔法学校（哈利·波特）小说中的魔法学校，但同时我们也将哈利的一些特征以及动作加以夸张地表现，使其更适合电子游戏。作为一个第二人称的动作冒险游戏，主角的面部特征、手部和腿部动作的适当夸张，会让游戏看起来更棒一些。在一个以动作为主的游戏世界中，我们不会过多地局限于现实世界中的一些规则。例如当哈利跑、跳或者施展魔法的时候，我们希望他的动作看起来更加流畅，而不是软弱无力。

很多年前看过《哈利·波特》原著的人都会认为它是一本童书，不会有那么真正丑恶、危险的事情发生在主角身上，但事实并非如此。如果我们创造出一种卡通风格的霍格沃茨魔法学校，就很难在游戏中表现这些较 黑暗 阴暗的部分。但按照我们现在所设计的风格，我们仍然可以很好地表现这一点。

毫无疑问，很多游戏美术设计师都想知道，将 如此知名的作品改编成游戏，对于设计师来说意味着什么。迈尔斯为我们谈到了此类工作的好处以及坏处。

▲ 当作为《哈利·波特》这样知名作品的作品工作的时候，关于它的话题会受到很大的关注。以前有时候我拿到自己的作品的时候，人们对它毫不介意。而《哈利·波特》则完全相反。每个《哈利·波特》小说的封面，人们都想知道更多关于它的信息。游戏与电影直接的联系也让我们的工作非常有趣 与电影制作人交流，等等。

较大的预算也让我们的团队有机会尝试一些其它工作中无法实现的事情，试验各种新的想法。

▲ 不好的方面来说，每个人都想知道你在做什么、你为什么这样做，并且给你各种各样的建议。要和其他人讨论你的观点，并且让他们懂得你的想法，几乎要花费和设计出这些想法同样多的时间。

此外，这是电影授权作品，因此你的工作有很多限制。电影已经为你的故事背景、角色设计风格等提供了一个模板，你必须根据这个模板来进行你的工作。相对的，从事一个原创游戏的设计工作就要好得多。

凯文·克劳福德 (Kevin Cloutier) 从当年的《暗黑破坏神》开始，凯文·克劳福德参加了一个Software众多经典作品的开发。关于游戏的艺术设计，他有很多宝贵的经验可以与我们一起分享。

▲ 对我来说，工作中最难做到的，是遵循正确的意见和提议。每个人都是不同的，都有各自的才能以及不同的环境，因此每个人都要找到适合自己的道路。如果你想要确认自己正在正确的方向上，就要看看其他成功的美术家是如何做的。因此，我的第一条建议就是保持好奇心的态度，随时准备从其他人的成功经验或者失败教训中学到新的东西。

▲ 其次，想要在一个领域取得成功，你必须先想要爱它。可以从中学到很多东西。这听起来有些老套，但确实是真理。游戏美术设计师必须爱玩游戏，乐于在团队中工作。我知道很多玩家说其实并不喜欢游戏，但他们也从来不会从自己的工作中得到乐趣。相信我，如果你在工作中并不开心，你是不可能成功的。

▲ 学着去做一个“美术家”，而不仅仅是“电脑美术家”。我学习了 3D 课程，而我一直相信自己能学习更多。对于我在学习使用新工具方面的天赋就学习非常基础，但我同时也必须学习更多的基础技能。如果今天我技术还保持在65年我做第一份工作时的水平，我肯定会感到羞愧。学习“电脑美术”已经过时了，不管你是否通过什么途径——不管是自己阅读书籍还是去学校学习——学习基础知识都是非常重要的。一定要牢记这一点，才能让你的事业之路走得长久。

当你从学校中得知相当的知识，并且具有了一些实际工作经验之后，下一步就是要努力成为一个更好的艺术家。

▲ 你的成长道路上要尽量避免受到干扰。这是我反复得到的一条教训。尽管我从没有停止过读一些书，但我常常会因为去做一些其它的事情，而经过一段时间之后，我的脑子就变得一片混乱了。我必须必须清楚，我是一个美术家，这是我所从事的事情。在你的职业生涯中，将你的精力集中成为一个更优秀的艺术家这件事情上。寻找更多的艺术资源，书籍、优秀的网站，各种交流，等等。在网络上和其他人进行探讨，不要感到疑问。寻找向上的人为伍，跟志同道合的人朝夕相处，专注于提高你的艺术修养，这样机会就会一直等待着您。

这两位艺术家分别是来自 EA Games 的约翰·迈尔斯和来自 EA Software 的凯文·克劳福德。他们都曾创作过很多具有极高知名度的经典作品。在访谈中，他们不约而同地谈到了“不要局限于游戏领域”这个主题。实际上，游戏本身也是一种艺术形式，和其他的艺术形式具有很多共同之处。而想要成为一个优秀的艺术家，就必须对基础性的知识和技术有很好的理解和掌握。对于每一个有志于进入游戏行业的人来说，这些先前的建议具有很高的价值。不要以为他们推荐的都是千篇一律的说辞，应该相信：正因为这些都是真理，所以才会被众多成功人士所认同。

家鄉人來到這門前

14.8元

爱PSP

PCP 编程的 5 个步骤: 1. 1. 确定问题 2. 2. 分析问题 3. 3. 设计算法 4. 4. 编写程序 5. 5. 测试程序

附送DVD-ROM
最新PSP游戏满赠

iPSP

Vol. (3)

非官方游戏的魅力
PSP同人游戏 26 连发!

2DVD

红吸战士 绿之战士
红铁侠 或友
金装香排带版十
金装与香排
金装与香排

世界拉力尺

FIFA
NBA

1992

怪物猎人的魅力

所有您需要的都收录在附带光盘中

及时的破解详细
详细的教程讲解
完整的攻略秘笈

- 10月最新杀毒软件第一战打尽。最新主板硬件识别方法和盘公开，超详细分解。
- 更多专题，更多评析。超充实内容打造最权威报道平台。
- 双DVD满载最新实用游戏软件及必备程序，一书两盘收藏。

一册在手
游戏全有

全国
热卖中

龙哥热线

终于不再吃面改吃白饭加咸菜的花痴

十一之后横遭两次大降速，街头行人都已经赢得很厚实，“金秋十月”这个词，肯定不是北京人发明的。

1. 你可以打电话给我们的邮购部咨询一下这两本书是否还有存货，邮购部的电话是010-64472177。2. PSP-2000的价格，单机大约是1300左右，豪华版的价格大约是1650（2G记忆棒），具体价格视各地不同略有浮动。3. 想要打出爱迪的两个关卡，就必须先使用爱迪，具体条件如下：打出左菲（按初代、素文、杰克、艾斯、泰罗的顺序先后将上述角色通关一次）→打出阿古斯→用盖亚V2模式在阿古斯模式里击败阿古斯，V2霸通10大据点→久才能习得→打出阿斯特拉→雷欧霸通10大据点→众才能习得双人光线，在阿古斯模式里每次用双人光线打败对手→打出杰斯提斯→高斯打斯提斯→加美第1阶段高斯打杰斯提斯过关后出现→故事模式所有已出现的关卡都在A等级或以上所有奥特曼（包括隐藏）都通关一遍→英雄模式和世界10大据点同时使用，出现爱迪。



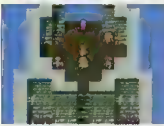
特技。2. 贵了。3. 更换队员的地方在基西迪亚特，就是你乘坐最后的大飞船从月球飞回来后的那个村子，进村后跟着最中间的路往里走，在折返之路的顶部你会看到目前没有被编入作战队伍的角色们，与幻想输入队伍的角色对话即可进行人员编成。

次钩索 前方平台的中间部分是平的，不要停留太久，按箭头的方向跳到前方的平台上，再跳到右边的竹竿上。接着跳竹竿，一直前到平台处 将箭头方向靠墙走到前面的平台，再之前的平台是楼梯的 一口气跑过去，跳到右边的房梁上 最后跑到大佛的手心里，拉动机关，大佛身体会慢慢靠近。6. 可以，和普通通讯一样，把全手括括进去即可。7. 装备 X-Port 可在PS2上从PS1 USB设备“MAX DR VE”，可以管理记忆卡中的记录。具体步骤如下：将记忆卡插好，U盘插到PS2的USB插槽上，就有专门软件的盘放入PS2盘舱。等待进入界面后选择“MAX MEMORY”，这时屏幕会变换，等一会后再次进入该画面，以在进入MAX MEMORY HOME界面后选择第几个MY devices后选择看到的CPU和J盘，选择模式卡后就能看到这个卡里的游戏存档，再选择需要拷贝的文件后执行相关的操作即可。卡盘“CRUSH”是压缩成MAX文件，UNCRUSH 是解压缩，因为这款软件是把日文文件生成MAX文件然后拷贝到盘里，所以很小心，如果你从J盘里直接拷贝这个文件PS2是无法识别的，必须用“UNCRUSH”解压缩到卡里才行。

果然还是五张，我近努力出现幻觉了呢。1. 稀有技能偷系统是在2中新增加的，敌方武将所持技能在武将情报里可以看见。如果满足一定条件击败对方，就可以习得多技能，但前提条件是必须已经学会该技能的上级。例如要偷得虎虎2必须已经学会虎虎1。要注意的是，易和普通难度下武将持有的技能是一样的，难度下有所改变，会增加许多高级技能。2. 只能互拼无双时才会出现。3. 奇怪，从设定上来讲应该不会出现这种情况的啊？4. 我总觉得升得慢，反正主要还是靠自己打，有时候感觉一不小心护卫具就已经升满了。5. 进入“佛堂”后，先利用走壁到达对面，在前面房梁上落下，再用走壁到达对面的平台，在竹竿上跳跃到对面后利用反弹和钩索上到高台，远处的高台可用钩索荡过去，再落到低处的平台。在平台的边缘使用钩索，落到下边的房梁上，跳到右手边的平台上，继续往前方的房梁跳。接着在空中突出的柱子处使用一



1. 全人物的技能，这个太庞大了，抱歉。龙骑上的跳跃攻击“ジャンプ”是固有特技，不过要注意需要使用这个特技就必须装备枪系武器，如果装备的是剑系系的武器的话就无法使用这项特技。



更帅气的最新追加的



1. MG3中获得隐形新的方法有两种：一种是4只青蛙，或是全程没有引起警报，生命没有引起警报和不被发现两种状态，引起警报是指进入红色ALERT警戒状态，即便引起警报也一定会被发现。2. 那20级的道具是比较考验人品的事情，不过有人经过研究发现那20级的道具和时间有关，具体“原理”如下：在某个固定的时间出的护卫都是确定好了的，其实物品也是同样的效果，以下以具体对应时间：01 39 54，无双20 01 40 03 移动20，01 40 41，体力20 11 40 00，蓄力20，11 39 53，弓术20，11 40 55，武术20 20 00 08，防御20 08 00 04，至70 07 22 56，攻击20 07 49 40，无增20。在以上时间点进入游戏，带上无缺的护卫，直遇困难5星，出



76 2007.24★龙哥热线★

来的道具就必然是20级道具了。需要注意，时间点只决定了道具的种类，数值则是由关卡的难度来决定的，而且以4为一个级别，如果你在入门难度的天羽千星行星打出了一个B级的道具，那么在普通难度下就会变成12级的，困难跟难关卡就是16级的，而到了5星修罗难度出的关卡就是20级的了，入门难度最高能打出的道具也就是8级的。



1 外置电源适配器的信号灯为红色灯号,原因是电源适配器出现故障。解决办法为:拆除电源适配器,主机和

时, 电压在额定值30%以内重新连接。否则, 的话可能引起电源适配器故障。商业场合, 能时, 确保风扇运转。如果仍然不行, 就只能将电源适配器送交维修。

2. 外置电源适配器指示灯不亮, 原因是电源适配器没有正确插入电源插座上。如插上后, 仍然不亮, 电源有故障。解决办法: 先确保电源适配器插头已插入电源插座; 及插座开关是否打开的; 或者将另一台电源适配器, 拆开并接入电源适配器上, 与电源适配器的连接30秒再重新连接。将电源适配器重新启动时, 确保电源风扇转、再重新连接试试。如还不行, 就只能送修。

3. 外置电源适配器的信号灯为橙色灯光。原因为如果主机欠电, 则电源适配器信号灯从主机或充电器又有橘黄色灯出现橙色灯光, 表示电源适配器处于待机状态。如果主机没有关闭, 出现橙色灯光, 主机可能发生故障。解决办法: 将电源适配器从主机拔出, 重新连接, 确认听到完全橘黄的铃声声响。由于360的电源适配器内有多重保护装置确保主机和电源适配器的安全。如果电源适配器出现电流过载、电压过载或者过热, 会自动关闭、停止供电, 信号灯变为橙色灯。当温度降低后颜色会逐渐变黑。

橙色灯号表示处于正常供电状态。4. XBOX360自动关机, 原因有几种可能: 用户设置了自动关机功能; 主机过热; 外置电源适配器出现故障。解决办

法 关闭或者调整自动关机的设置 如果是两个象限红灯闪烁, 主机可能过热, 需要冷却数小时 如果没有灯号, 检查外置电源适配器的连接 如果是第一次出现故障而且没有设置自动关机, 则关闭主机10分钟以上再重试, 还不行的话就只能送修了

— 2 —

图 1. 这个答案太多了，
点在线路上，请告诉我它
是 the main line。龙那单独
的过法或 2、龙那在 PS2
版 B+4 中新增的魔法，具体入手条件在
EXPERT 难度下通过一次，然后必须通关
重新再游戏一次，开始时就可以在商人处买得
EXPERT 难度道具 NORMAL 难度道具
商店才会出现。把钥匙光枪名为 PR
412”。大 3 龙 37，能借自充的电的电量
较大，能够进行互斥的充电。如果能够做
龙加大力发射的，游戏中有所谓，但
最终 BOSS 也是一些必杀，即便没有达到
最大出力，也有自光弹效果，注意其键
比较大，攻击范围十分狭窄，这是它的
缺点。3、这个问题王龙那热龙因答外
一个朋友问有解答，可以参见

[illegible][illegible]

1、AREA10 路走到底
会发现 一群怪鱼在传送带上

喷水，变身成雪莲狸用冰块砸死它们，旁边的传送带需要龙入的电击才能启动。然后到ARE10水里打电鳗，打电鳗的路在那个堵路的肉块下方，游

下去就会见到BOSS了。ARE A13的问题按照正常顺序打下去自然能学会新的变身。2、应该不会的。你再找找地图上有没有红色的事件点，每次都得完成一定数量的这类任务

对。其是一个堆度 普通、困难、实级。4、我这 只有工作用的书了，你打电话给邮购部问问还有没有那几期杂志的库存吧。5、以下是男女自制角色的全服装入手方法

[illegible][illegible]

1 抱歉, 龙哥又有下载

画画的习惯，更不知道单行4G的柯南一本多大容量，你那要是方便上网的话，自己下一本看看多人，再拿4G去除一下即可。2、现在

有很多网站都提供PSP游戏下载，搜索一下即可。3、说实话，这提升的32MB内存对游戏处理没有什么好处，用只有32MB的老版PSP一样也能对应以后的PSP游戏。

的。同时，老版PSP除了那32MB的内存之外，还有独立的显存，而在新版PSP中为了节省体积和成本，实际上已经把原本独立

都知道，新款PSP支持输出到TV上，这应是大“卖点”了。但是这就带来了一个问题：PSP要接电视。虽然它自带的液晶屏

用的却是模拟信号，将它们进行连接的话，就意味着需要把数字信号转换成模拟信号，这个过程肯定需要不少的内存的，起码得32M。

部分内存肯定不能用原来的32MB, 所以升级机器增加的32MB内存, PSP总不能用它本身的32MB吧, 那怎么办呢? 只能加32MB内存, 所以新进的324KB卡带里面附带的内存卡。

视具体情况进行分配。最后再补充一句，不论是老版PSP还是新版上网，仍然会提示内存不足，可见新增的32MB内存并没有被用到。

进化,不过按键手感确实有明显提升。6、必要,完全没必要。7、这个就不太清楚了,估计还是能找到的,只不过比较少了。8、D9、D5只是光盘本身的存储技术和容量大的区别,里面存储的媒体本身另有区别。

与旧版,也让人感到很和谐。值得一提的是PSP刷机之痛,从来未离开,这痛的是原来仍然有人能够到达他的痛。



让我们来看看今天的主角——3.71M33。既然叫3.71M33,那么当然就拥有官方3.71系统的所有功能,包括可以给PSP操作界面设置自制的主题、一边听音乐一边看图、视频分段播放和连续播放等新功能。3.71M33在老版的PSP100X主机或者新款PSP200X主机上都可以安装。因为PSP200X型号主机目前还不支持15核心,由于为了统一在PSP100X和PSP200X主机上的安装方式,这次3.71M33使用了3.xx版的IPL,抛弃了15核心,因此在安装后就无法运行15版的自制软件,但是Dark_Alex之后发布了针对PSP100X主机的15核心补丁,便安装了3.71M33的PSP100X主机又可以再次运行15版自制软件了。另外,3.71M33还解除了新版PSP主机上所增加的内存,当运行自制软件的时候就会关闭PSP200X的JMD缓存功能,使自制软件可以有更多可使用的内存。因为HOME键在3.71系统中的作用比较重要,为了防上冲突,在3.71M33中调出VSH菜单的快捷数字不再是之前的HOME键而是SELECT键了。



需要注意的是,因为SONY在3.71系统中做了很多手脚,导致对主机FLASH的操作变得比以往更危险的多,任何不当的操作都有可能导致主机FLASH或者FLASH分区格式损坏,或者是DStorage的损坏。特别是部分升级的机器,部分故障和故障的PSP主机DStorage本来就是有问题,安装3.71M33可能导致DStorage修复错误而变砖,一旦FLASH或者FLASH分区格式损坏,潘多拉电池将无法修复FLASH分区而无法进行修复,刷写非本机的NAND备份则会导致本机的IDStorage丢失(可能出现JMD无法读取、MAC地址为空等问题),特别是PSP200X主机对IDStorage进行了加密,目前还没有办法重建原机器的DStorage。

因此,在刷写3.71M33之前,

一定要先做一个本机的NAND完整备份,在这个备份中包含了DStorage、IPL、FLASH0、FLASH1等主机FLASH中的所有信息,有了这个备份我们就可以放心大胆地随便刷机。如果出现问题只需要用潘多拉电池和Desperat Cementario软件的物理修复功能把本机的NAND备份刷回去。



用Open Nand Dumper备份NAND信息。

就可修复到和备份时一模一样(不可以使用其他主机的备份)。制作本机的NAND备份可以使用潘多拉电池和Desperat Cementario软件(详细方法见后文),如果觉得制作一个潘多拉电池麻烦的话也可以使用Open Nand Dumper软件,建议使用3.xx版本,可以同时在新版和老版PSP主机上使用。

备份的方法很简单,只需要把Open Nand Dumper 3.xx软件的压缩包解压以后得到的ond_3xx文件拷贝到PSP主机高版本核心的文件夹。例如拷贝到PSP/GAME352/目录,如果拷贝到PSP/GAME/目录的话,可能会导致恢复模式中的Game for new firmware一项设置为3.xx核心,然后在PSP主机上运行即可。Dumper软件会在记忆棒的根目录生成nand_dump.n文件,如果是老版PSP主机的备份,这个文件的大小是33M,而新版PSP主机的备份则是68M,在备份之前要确保记忆棒上有足够的空闲空间。备份完成后,建议把这个文件拷贝到记忆棒上妥善保管,以便以后PSP主机出现问题的时候进行恢复。

建议在安装完3.71M33以后尽量不要使用恢复模式中和VSH菜单中的通过USB修改flash0、flash1分区的功能,以免flash分区损坏。

因为抛弃了15核心,这次3.71M33的安装方法和以前有很大的不同。

1、要在老版PSP主机上安装3.71M33,首先要把PSP的系统升级到3.52M33-3或者3.52M33-4,其他M33或者OE版本无法安装。在安装好3.52M33-3或者3.52M33-4后,还需要到恢复模式(按住R键开机)中,将Game for new firmware一项设置为3.52(为了PSP/GAME/目录下的自制软件用3.xx核心运行)。而要在新版PSP200X主机上安装3.71M33,则需要先将PSP升级到3.60M33。以下的步骤则没有区别。

2、下载3.71M33刷机软件371_m33r并解压,还需要下载SONY官方的3.71升级文件,因为这次3.71M33是个纯3.xx自制固件,因此就不需要15版升级软件了。

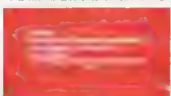
3、用USB线连接电脑和PSP主机,将之前解压得到的UPDATE文件拷贝到记忆棒的PSP/GAME/目录下。然后把SONY官方的3.71升级文件改名为371.PPT,拷贝到UPDATE文件夹中。4、对PSP的系统界面去电。PSP Update ver 3.71。刷机时请观察PSP主机的电池有78%以上电量才进行刷机。

这次无法使用U3三角键进入刷机。

5、这时如果你的PSP主机的IDStorage有问题(主要是硬降的部分老版本PSP主机,硬降会提示需要进行修复。按X修复即可。部分硬降的主机可能会出现“Error 0x00000060 Check IDStorage Degeneration”的错误提示而无法安装,可以尝试用KeyCleaner、dStorageManager类的IDStorage修复软件进行修复。当然是在之前做NAND备份的前提下。

6、按X键,稍等一会就会进入SONY官方的升级步骤。原来这次升级3.71M33的方式和升级官方3.71一样,不同的地方只是增加了一些非官方的模块而已。部分硬降机可能会提示系统环境无法正常升级,同样提示IDStorage的问题。

7、按照升级官方系统的步骤一步步

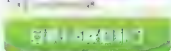


标准的官方升级过程。

确认下来,然后程序会开始升级PSP系统,等进度条达到100%以后就刷写完成。这时升级程序会让你按O键。安装主机时是X键。重启PSP,开机即可。不要手动关闭PSP,否则可能会进入失败。

8、重启主机就是3.71M33了,开始享受3.71中增加的新功能吧。

PSP的自制主题只要把下载的ptf文件拷贝到记忆棒的PSP/THEME/文件夹中,然后到PSP主机上的主题设定中选择即可。SONY还发布了一款制作主题的软件,网上有很多玩家制作了各种主题,有些相当精美。



在老版PSP上安装了3.71M33之后,因为3.71M33移植有15核心(或者说是15核心,不过它和索尼老版的部分),因此这次直接移植了15版自制软件。371Dan_Alex发布了3.71M33的移植版,并将3.71M33开发15核心的补丁,Dark_Alex并没有食言过,几天后就发布了3.71M33的15核心补丁,现在的新版本是V2。在安装15核心补丁后,3.71M33又可以运行15版自制软件了。不过已经有非常多自制软件转向了3.xx核心。版本的开发,但是仍然有很多老版的自制软件不会再推出3.xx版本,因此只有拥有15核心,能向下兼容15版自制软件的自制固件才能完整的自制固件。

不过这个补丁只限于给老版PSP主机使用,因为新版PSP目前暂时还不支持15核心。老版PSP的NAND容量只有33M,由于空间的限制,在安装15核心以后将会去掉location Free Player功能和韩文字体,还好对大多数国内玩家来说这两个功能没有一个是。安装15核心v2版的时候,之前是否已经安装过v1版的15核心无所谓,PSP系统是3.71M33还是3.71M33-2也没有关系。

1.5核心安装方法:

- 1、下载1.5核心安装包150kern_addon2.rar并解压,把解压得到的LPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。
- 2、把SONY官方的1.5版升级文件改名为150.PBP,拷贝到记忆棒的F-ASHO中拷贝。
- 3、到PSP系统界面运行这个安装程序,程序运行后按X键确认,这时安装程序就会安装PSP主机的F-ASHO中拷贝的1.5版核心的模块。
- 4、安装完成后PSP主机会自动重启,这时就可以运行1.5版自制软件了。



图1-1 升级1.5核心

3.71M33-2是PSP自制固件目前的最初版本,不但修正了3.71M33中的几个BUG,还增加了只要连接USB线就可以充电的功能!只针对PSP200X主机,可以在恢复模式中开启,而官方3.71系统则只有当打开USB连接的时候才可以充电,并且在打开PSP快捷键的时候,按SELECT键不会打开VSH菜单,防止和切换输入字符的功能冲突。

如果之前已经安装了1.5核心补丁,那么在安装之前要确保恢复模式中的Game to homebrew一项设置为3.71。

- 1、下载3.71M33-2升级版文件m33update2.rar并解压,将解压缩得到的LPDATE文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。



图1-2 升级3.71M33-2

2、到PSP的系统界面去运行升级程序3.71M33-2,程序运行后按X键确认,很快就可以安装完。PSP重启以后自制固件的成本就已经是3.71M33-2了。



图1-3 使用修复软件

大家看了上期对潘多拉电池的简介,对用潘多拉电池来修复PSP砖头主机和破解新版PSP应该已经有所了解,而现在要介绍的这个Desptar Cementario也是用潘多拉电池来修复PSP的修复软件。不过原来的潘多拉软件只能用于修复老版PSP主机,而Desptar Cementario则是老版新版PSP通用。

咦?不是说3.71M33吗,怎么说

起修复软件来了。Desptar Cementario其实和自制固件有非常紧密的联系。首先,Desptar Cementario不但能用于修复PSP主机,也可以用于从任何一个版本的固件直接升级到3.71M33-2,由于3.71M33需要PSP的系统是3.52M33-3,3.52M33-4或者3.60M33-3能进行安装,如果低于这几个版本,那么就可以用Desptar Cementario直接升级到3.71M33-2,减少了一些步骤。其次,如前所述在安装了3.71M33之前一定要制作NAND的备份,如果PSP主机是1.5系统或者OE/M33自制固件,固然也可以使用OpenM33自制软件来备份,但是如果是还没有经过破解的新版PSP,就只能用潘多拉电池来备份了。再次,如果PSP因操作不当导致F-ASH损坏,那么就需要使用Desptar Cementario把之前做的NAND备份刷回PSP主机,这里之所以使用Desptar Cementario来刷而不是使用以前的潘多拉软件,是因为Desptar Cementario的恢复是物理恢复,能比潘多拉软件的逻辑恢复修复更多问题(例如分区损坏)。

Desptar Cementario目前最新版本是v3,值得一提的是,Desptar Cementario v3相对于以前的v1、v2版本,能在新版PSP主机上显示出软件界面了!界面是在运行1.50/3.40混合核心下!显示问题是新版PSP无法运行1.5自制软件的最大问题,现在这个问题解决了,意味着可能过段时间新版PSP主机也将能运行1.5版自制软件。

Desptar Cementario的安装方法:

- 1、首先要制作潘多拉电池和潘多拉记忆棒,方法可以参考上一期的电报。
- 2、用USB线连接电脑和PSP主机,下载Desptar Cementario v3程序压缩包desptar_cementario3.rar并解压,把解压后的desptar_cementario文件夹拷贝到记忆棒的/PSP/GAME/目录下。
- 3、把SONY官方的1.50版、3.40版、3.71版升级文件分别改名为150.PBP、340.PBP和371.PBP,然后拷贝到记忆棒根目录下。其中150.PBP、340.PBP是用于生成运行Desptar Cementario v3所需的1.50/3.40混合核心环境,而371.PBP则是用于刷写3.71或者3.71M33。
- 4、把PSP主机的恢复模式中的Game to homebrew一项设置为3.xx版,确保Desptar Cementario v3的安装程序是运行在高版本核心下。
- 5、然后在PSP上运行Desptar Cementario,这时程序会使用150.PBP和340.PBP生成运行Desptar Cementario v3所需的1.50/3.40混合核心环境。
- 6、完成以后就可以删除记忆棒上的

150.PBP和340.PBP文件了,3.71.PBP文件则保留。同时记忆棒上应该还有m33bin文件,这个文件在之前制作潘多拉记忆棒的时候应该已经写到记忆棒上了,如果没有的话就用潘多拉软件中的mainst程序把它写到记忆棒上。

7、这时通用修复软件Desptar Cementario就安装完成。

Desptar Cementario的使用方法:

- 1、把安装了Desptar Cementario的记忆棒插到要修复或者要安装3.71M33的PSP主机上,然后把潘多拉电池也装到PSP主机上。
- 2、PSP主机会自动开机,并显示出对应的程序界面。
- 3、这时按X键是安装3.71M33-2,按O键就会安装SONY官方3.71系统,按口键是用于制作NAND备份,会在记忆棒根目录下生成nand-dumpbin文件,而按L+HOME+start组合键则是把记忆棒根目录下的nand-dumpbin备份文件刷回PSP主机(当X键和O键的功能无法修复PSP主机时再使用这个最后的手段)。

因此如果要给一台没有破解过的新版PSP主机刷3.71M33-2,就可以先使用口键的功能备份NAND,然后再使用X键的功能安装3.71M33-2,比用潘多拉电池安装3.60M33再升级至3.71M33-2要方便不少。有了Desptar Cementario和潘多拉电池,以及自己主机的NAND备份,那么就可以确保PSP主机万无一失!随便怎么折腾吧!

自制软件兼容性支持

每次新自制固件的推出,都有可能引发自制软件和插件的更新换代。这次由于SONY在3.71核心中做了很多修改,导致很多以前可以在M33系统上使用的插件和自制软件(例如截图插件和R.Shell 3.1),到了3.71M33就无法运行,需要重写代码再编译,这引发了大量自制软件和插件的更新。同时,因为有些段时间老版PSP主机的1.5核心补丁还没有发布,老版PSP也只能运行3.xx版自制软件,也导致了1.5版自制软件转向3.xx核心平台的开发。网上也开展了广泛的讨论是否应该完全抛弃1.5核心,终结1.5时代,让所有自制软件都移植到3.xx核心,使3.71成为1.5之后的又一个“黄金系统”。直到Dark_AeX发布了1.5核心补丁,让老版PSP也兼容了“过时”的1.5版自制软件,才暂时告一段落的局面收场。

在这期间有很多实用的插件都推出了兼容3.71M33的版本,例如截图插件、金手指插件等,下面让我们来看看有哪些值得关注的自制软件新版本

最强自制软件之一的R.Shell也发布了支持3.71的版本R.Shell 3.7。这个版本不但支持了3.71M33,还增加了很多有意思的功能。例如内置了remoteyoy功能,可以将PSP的画面输出到电脑屏幕上,使用PC键盘或鼠标双打PSP的PS键模拟;暂时还不支持两合PSP无线联机双打PS键模拟,这一功能还在开发中;支持了M33系统的LMD VIDEO、SQ播放功能,可以从R.Shell直接播放任意版本的JMD VIDEO ISO,不再像以前那样只能支持1.5版JMD VIDEO ISO;如果搭配USBHostFS和NETHostFS功能,就可以直接播放电脑上的ISO了。



图1-4 R.Shell 3.7

日本最好的PSP街机模拟器作者N.依手在3.71M33发布后再次燃起了更新的欲望,他的CPS1街机模拟器CPS1PSP、CPS2街机模拟器CPS2PSP、NEOGEO街机模拟器NEOGEOCD街机模拟器NCDSPSP都继续更新了几个新版本,不但支持了3.71M33,而且其中的PSP S.m core专门针对新版PSP进行了优化改良。因为3.71M33解禁了新版PSP主机所增加的内容,我们可以发现CPS2PSP和MVSFSP在新版PSP上运行时,大部分游戏都不再需要转换ROM,可以直接使用原版ROM了。

非官方GBA模拟器unOFFica gpSP ka发布了3.2版,3.2版支持了3.71M33自制固件,在老版和新版PSP主机上都可以运行,也支持了新版PSP增加的内存、32M的游戏也可以Z.P压缩。而在目前的最新试玩版test6版中,使用了由Dark_AeX发布的全屏电视输出功能,当在新版PSP主机上运行时,可以用电视线将模拟器的游戏画面输出到电视上,并且是全屏显示。

可以看出最近很多自制软件都对新版PSP进行了改良,由于3.71M33为起点,不论是内存还是视频输出方面,新版PSP明显用自制软件的优势都逐渐显现了出来。

在发布3.71M33的同时,Dark_AeX宣布将在发布1.5核心补丁以后对新版PSP主机的潘多拉软件以后做停止开发工作。不知道Dark_AeX这次还会回归吗,又或者像M33那样再次换回马甲继续活跃下去?3.71M33会不会是自制固件的终点,失去了自制固件这个被破坏的基石,PSP的破解和自制软件的开发又走向何方?也许我们只需要知道,PSP仍将会变得越来越高,就足够了。 □文/HKS



再次来到伊瓦利斯的世界中
在魔法书的指引下 一步步前行。

今年2月发售的GBA上《FFTA》
的故事，当年，在GBA上，
《FFTA》已经登上过NDS掌机，
《FFTA2》的登场，
《FFTA2》的类型游戏，讲述的还是
“伊瓦利斯”世界所发生的故事。本作中
出现的种族达到了7个，不同种族拥有各不
相同的职业，职业的累计总数达到了60种之
多。与前作相比，变种的任务难度之
到了数百个。另外，还加入了“工会技能
（クラシキル）”等新系统，使游戏变
得更加有趣。FF其他系列中的人物下
雷妮罗和哈迪，以及《FF狮子战争》中
的两只神兽“ヘリアス”和“ハンマリ
ム”也会登场。《FFTA2》的制作人



本作进行了许多有趣的
新系统，让玩家在战斗中
体验到乐趣。

加藤弘幸说：“本作在FFTA旗下的
许多遗憾，使人对前作的不满之处一扫而
空”。由此可见，制作方对本作的开发真
可谓精益求精。

操作说明：本作不同于NDS上的操作
方式，在主机上操作，
十字键 方向 A 确认 B 取消
X 攻击 系统菜单 L R 换页

关于“工会”（ギルド）

在《FFTA2》中，玩家可以加入一个或多个公会，每个公会都有自己的任务和奖励。玩家可以通过完成任务来获得公会等级，从而解锁更多的技能和道具。公会系统是本作的一大特色，玩家可以通过公会来提升自己的实力，也可以与其他玩家进行交流和交易。

划时代的革新续作

经过14年的反复推敲，
将前作中的不爽之处一扫而
光，全新的游戏系统，带给你
不一样的感觉。文/成龙

FINAL FANTASY TACTICS A2

鲁索

人看这会很奇怪，下
雷妮罗。

SRPG类型的游戏属于任何人都能轻松上手
的游戏，既不需要像RPG游戏那样，对剧情有
深入的研究，也不要求掌握即时战略游戏所需要的
操作能力，就像下棋一样，可以由着性子慢慢地
琢磨。而越来越受到广大玩家的欢迎。在这样的形
势下，FF系列开发小组在去年5月《FFXII》的开发
工作告一段落之后，便急忙转入了《FFTA2》的开

发制作。另外前作受到一定的好评，也是决定进
行续作的动力之一。因为玩家对前作的系统褒贬
不一，开发小组经过热烈的讨论之后，最后决定将
核心的游戏系统予以保留，在前一代的基础上增加
一些新要素，在保证整体风格不变的情况下，对有
瑕疵的部分给与了一定程度的修正，堪称完美的续
作就这样诞生了。

本名 鲁索
SQUARE ENIX 5040日元
日版

封面的魔法书
2007.10.25
1人 1024M



关于“伊瓦利斯”(イヴァリス)

本作背景是以“伊瓦利斯”世界为舞台。游戏中将世界分割成许多片的领地。如最初的 **タルゴ** 的森、**カモア** 的镇等等。在各领地中又分布有各种各样的据点。如 **タルゴ** 的森中的 **森の行**、**旅人の道**，各据点由道路相连。这样一来“伊瓦利斯”就成为一个环状无死角的棋盘。

镇、洞窟、山脉、丘陵分布在这块领地之中，玩家将扮演鲁索，可以自由设定主角的名字，从最初落入“伊瓦利斯”的 **タルゴ** 的森开始，在各领地之间穿越展开冒险，寻找回到现实世界的方法。

“工会技能”(クランスキル/CLAN SKILL)

工会技能共有4种：交涉、技量、连系、响应。交涉和技量就是与招收伙伴加入工会以及购买东西能否打折有关。而连系和响应是直接影响着战斗之前的工会附加属性的高低。

工会附加属性 **クランアビリティ** 也就是战斗之前选择的集体附加值，主要有 **パワーUP** (力量提升)、**スピードUP** (速度提升)、**かいひUP** (回避提升)、**ラッキープ** (运气提升) 等等，如果工会技能考试 **クランライアル** 不断的成功，属性提高的数值也会大大提高。

酒吧菜单的第四选项 **クランライアル** 为工会技能考试，通过此考试可以获得不同的称号，同时可以提高工会的属性。

进入后，会参与、工会任务和村庄的往来。只不过最后的地方叫 **ギル**，而工会货币 **CP**。进一步选择可以查看详细的考试信息和地点。不过一定要看好自己选择的考试对象，是技能提高的同时，还会有其他技能随之下降。技能考试可以反复进行，这样就可将自己中意的技能达到最高。

主线任务和支线任务

主线任务和支线任务的唯一区别就是，主线任务在时间和空间上都有限制，也是没有时限。如果玩家急于通关，可以暂时放弃支线任务，这样就能节省下大量不必要的耗时。

酒吧(パブ)

在领地上的镇、城市中停留，即可进入酒吧。在酒吧中不仅可以进行工会任务的承接工作，通过 **フリベーパー**、**ウワサをきく** 选项，还可以进行情报的收集，以增加可选任务的数量。



酒吧是各种情报汇集的交汇点，另外在酒吧内还可以了解到多种多样的工会任务。

关于“工会任务”(クエスト)

在酒馆地区的镇、城市中停留，进入酒吧 **パブ**，在酒吧菜单 **PUB MENU** 中选择第二项 **クエストを受ける**，就可以承接工会任务了。这时屏幕上会依次显示任务名 **クエスト名**、等级 **ランク**、报酬时间、日数、承接技能、报酬。

选定好任务后按 **A** 键进入，会对该任务进行详细的解说。第一页是任务内容的介绍，第二页承接该任务所需要的条件和助言，如果缺少必要的道具 **アイテム** 或工会技能不满足 **クランスキル**，就不能承接该任务。第三页会显示报酬和可获得的工会任务所能否取消。第四页显示该任务的发生地点。

不一样的全新感觉

商店(ショップ)

在森林、村、洞窟、山脉、丘陵、城市中停留时即可进入。在商店中可以购买各种各样的商品。在商店被选中时也会显示道具的说明，会显示此道具的用途。

在 **ほりだもの** 一栏中，可以利用战斗中获得的各种材料进行道具合成。合成成功的话道具就会自动出现在商店的购买列表中。如果不想合成，也可以将材料直接卖成钱。主要的是，合成好的道具必须在商店菜单中购买，才能拥有。

大地图选项

在大地图中按 **X** 键可以进入系统菜单 **システム** (人物情报 **ユニット**、工会情报 **クラン**、系统 **システム**) (存档、读档、辅助选项)。

在人物情报中可以选择 **装备**、**技能**、**装备をととのえる**、**更換技能** **アビリティセレクト**、**特技** **ジョブチェンジ**、**人员整理** **ユニットソート**、并解除工会 **クラン** からはずす。

在工会情报中可以选 **担任任务**、**クエストレポート**、**情报** **クランメモ**、**材料一览** **おたから**、**战斗前工会附加属性** **クランアビリティ**、**战斗规则** **闘(ロウいちらん)**。

竞拍大会(オークション)

开始时间：在地图上只有有町地图的镇，才能进行游戏的进行。竞拍大会会出现于 **镇**、**洞窟**、**山脉**、**丘陵**、**城市** 中。竞拍大会每200天举办一次。

在竞拍大会上，上屏中显示的是竞拍的各种道具情报，例如 **グラス** 镇的竞拍大会 **グラス・オークション** 就会显示 **グラス** 的镇、**ビスガ** 的镇 **アルダナ**、**ゼドリ** 的森四块地区的名字以及各地区的镇。

只要加出的工会货币高于其他工会，就可以获得竞拍大会的胜利。一旦得到镇地，在自己的领土上购买道具会相对的便宜。

关于日历

在领地内移动时，时间不会变化，但是每穿越一个领地时，日期会增加一天。



日历显示在上方屏幕的左下角，一目了然。

阿德鲁

银发的少女。在游戏中的主要角色。她是一个非常有能力的战士，也是主角的伙伴。她拥有强大的战斗力和领导能力。在游戏中，她将与主角一起经历许多冒险，并帮助主角实现他的目标。

60种职业充分领略转职的乐趣， 7大种族充斥着战场的每个角落。

本作中的职业达到了60个以上，玩家可以这样自己喜欢的职业进行游戏。

职业与技能

1名职业拥有不同的技能，技能通过不同的装备来修得，技能修得后可以终生使用，不受自身职业的影响。

2/职业随着工会任务的完成数量而不断增加。

3/各种职业既有自己擅长的职业，如骑士族的战士、魔法族的魔法使等等，还有自己特有的职业，如人类族的“骑士”“魔法师”等等。

4/在不能转职的黑颜色字体的职业上按Y键可以查看转职成此职业所需的条件。

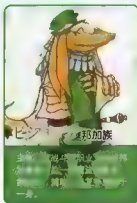
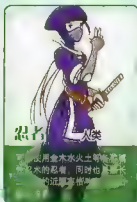
除了7名种族的固定职业外，一些特殊的人物还

占用了一些本作之外的职业“空贼”“瓦恩”“骑士”“潘妮罗”“吟游诗人”——哈迪。

空贼 擅长盗窃 可以在地图中发现敌人布置的陷阱，并加以解除。

骑士 利用脚踏，提高我方人员的能力组成战斗的胜利，不过该职业本身能力不高。

吟游诗人 将魔力寄托在“诗”中给与敌方支援的魔法。



基本常识

在战斗开始之前，会有工会附加属性的选项，工会

本作中在游戏后半，装备道具唤出的神兽“ベリアス”和“ハシデュマリム”属于PSP游戏《FFT 狮子战争》。

进行战斗时，有时在通常指令的上方会出现一些特殊指令，这些指令都是非常强有力的，例如“连击”等，对战斗相当有帮助，但是需要一定的运气。



种族

人类 ヒュム/Hume。所有能力都比较均衡的种族，能胜任战士到魔法师等很多职业。

邦加族、バンガ/Banga。这是个脾气暴躁好战的种族。由爬虫类进化而成的身体十分强壮结实，因此比较适合战士和僧侣、修道士。这种近战略

的职业。
莫古族(モグリ/Moogle) 拥有机器工业方面的不少知识，在很多地方都可以发挥作用的种族。因为其魔法力高，多为魔法使的职业。但是有兴趣的话，也可以转职为曲艺上和动物使等比较另类的职业。

恩莫族、ン・モウ/NuMau。拥有活泼开朗的性格，落在魔法力高的种族。

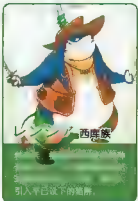
古诺亚族(グリア/Gria)、新种族，全部都由女性构成的种族。拥有龙的翅膀和尾巴，可以短距离飞行，比较擅长使用武器的格斗战。

维埃拉族(ヴィエラ/Viera) 与人类一样，各种能力都比较平均，他们是能够听懂精灵声音的森林之民，擅长魔法，速度飞快。

西库族(シーク/SEEP) 新种族，智商不高，比较蠢笨，但有着善与外交，不擅长攻击力与速度，是天生的战士。



· 大地图上的种族分布图，仅供参考。



封穴的魔法书找到了新的主人，重新踏上充满刺激的冒险旅程。

就要放假了，老师的结束语好长啊，期待的暑假，暑假的作业就是写日记，老师为此每人发了一个本，先写上名字再说吧。（选名字），写日记真是太麻烦了，但是因为作业没办法偷懒。另一个作业就是做个调查报告，先确定一下题目吧。

暑假要做什么？
和伙伴们尽情地玩
每天玩游戏
认真地学习。

暑假里有什么想达成的目标呢？
游戏方面至少能游到500米
游泳上练到75级。
能够开口说外语。

3再次开学的话有什么提醒自己要注意的？

好好听讲
早上不再睡觉
别忘了做作业。
！这三个选项对魔法工会最初的战斗附加能力有影响
今年的暑假作业会出现什么事情呢？

虽然放假了，但是鲁索因经常恶作剧，不好好学习，被老师发配图书馆去收拾屋子，

ランドル老师在图书馆呢，老师最后说如果他不听话的话，老师会在暑假期间去鲁索家进行家访，看来是逃不过去了。

来到图书馆 一个人也没有 在桌子上发现了一本很古老的书籍 上面画着魔法书什么的，但是这本书好像并没有写完的样子，在空白的地方写着这样一句话 “请写上你的名字”。鲁索写上了自己的名字后 就进入了伊瓦利斯。

～ 第1章 ～ 森にあられたモノ

来到“伊瓦利斯”以后，到处都是怪物，为了安全离开，首先在一个黄头发大叔 希德 的指导下向战士（ニアツジ，宣誓，接着就和大叔希德一起开始了讨伐怪物的战斗 エンゲージ。。

胜利条件 打倒クレスタ、大母鸡们的怪物。
ロウの宣言（战斗规则） 禁止使用飞行道具、枪、大炮之类！
报酬 ジェット鉛、フアランの花粉
奖励 ロングボウ
敌人 クレスタ（BOSS）、コカトリス×2
敌首 战斗中的大家伙让希德去打就好了，尽量离得远远的，可以尝尝去打那两个小怪物，不用完全击败敌人也会过关。

～ 第2章 ～ 守れ、チョコボ！

希德得知鲁索误闯入“伊瓦利斯”的人类后，十分的担忧，并表示可以帮助他回到原来的世界，但是在伊瓦利斯 必须加入工会才能生存，于是希德介绍鲁索进入了自己所在的工会，于是 人 开始了冒险的旅程

首先去消灭吧！ババ 接受任务委托。

胜利条件 敌全灭
ロウの宣言 炎属性禁止
报酬 1050ギル、ヘビの皮（2）、小さなキノコ（2）、真水（4）
奖励 メタルナツク、シルクのローブ
敌人 ウルフ×2、バウナムス
敌首 牧场中的飞行鸟受到野狼们的威胁，还是让希德去打吧，自己伺机而动，注意白魔和高魔等辅助

职业的运用，好好熟悉一下

击败野狼狗后，希德和鲁索发现了与魔法书类似的日记本，发生的一切都被记录在这上面，难道这与离开这个世界的方法有关？从以后，每经过一场战斗，都会一一记录在这个魔法书上。

～ 第3章 ～ 参上！黄色の翼

一打听到正在通往カマロ溪的路上有一伙盗贼，叫做黄色的翼，立刻去城镇打听一下消息顺手捞些资金。

胜利条件 敌全灭
ロウの宣言 今炎属性禁止
报酬 1750ギル、ファミのウロコ（2）、药针（3）、土の石（3）
敌人 动物使×1、黑魔道士×1、弓使×1、シーフ×1、ホワイトモック×1
敌首 注意敌方的黑魔和弓箭使，集中力量一个一个消灭，不要贪多。

～ 第4章 ～ トマト、トマト

消灭了“黄色の翼”盗贼团以后，来到了「黄カマロ」，在这里听说附近的平原有很多西红柿怪物，打倒它们可以捞一笔奖金。

来到カマロ附近的平原 果然有很多西红柿怪物 二人刚要大展身手，忽然来了一个姑娘，阿德里露出 一副穷酸相 说自己已经吃不上饭了，想参加战斗分一些资金，鲁索与希德商定8 2分后后，小姑娘欣然同意，于是大家一起并肩展开了战斗。

胜利条件 敌全灭
ロウの宣言 雷属性禁止
报酬 500ギル、火のかけら（2）、ふつうの絹糸（2）、ウサギの毛皮（2）
奖励 ライジングサン、バトルブーツ
敌人 キラーマト×4、アルファネ
敌首 相对很简单的一战，敌方的攻击力和防御力都不是很高，但是要注意地形的利用。
战斗结束，小女孩带着宝物离开消失了，原来是个盗贼，珍贵的宝物被抢走了，希德和鲁索也很不已，并发誓一定要报仇。

～ 第5章 ～ 手配书No.2

在镇上发现了那个盗贼的踪迹 于是鲁索和希德 追踪过来 却在森林意外发现了更可怕怪物 “ウゴー”

胜利条件 击败ウゴール
ロウの宣言 MP回复禁止
报酬 1600ギル、いしの水（4）、冬の石
ゲッコの木材（3）
奖励 エナジ、メイス、ラウンドシールド、ボーション
敌人 コカトリス×2、ウルフ×2、ランドタ
トル BOSS

敌首 战斗 开始的时候，敌人就会跳将而上，喜欢它们中会使用灵魂魔法的傢伙，提前准备好解药，另外，因为规则，击败BOSS就可以获胜，
击ウゴール就可以通过了。

干掉怪物后，却始終找不到那个该死的盗贼，二人小声道着感谢悄悄离去。女盗贼其实就在附近，看到二人以后，刚走出要“收拾”战利品，就被关子抓住了，原来这是鲁索和阿德里下的陷阱，狡猾的女盗贼保护的东西已经全部用掉了，真得——人为刀作，刀下归人

型「カマロ」。

～ 第6章 ～ 手配书No.3

回到镇子的「酒馆」，发现女盗贼阿德里也跟来了，看来在她的再三央求下，希德终于同意她加入队伍。

一起来到「グラス镇」，想回去收集情报的希德遭到了来自神圣的袭击 但是所幸没有生命危险，根据镇在病床上的希德得到的情报说，有一位人魔导师住在アルダナリ，知道返回鲁索原来世界的 事情，于是鲁索和阿德里一起向アルダナリの山奔走。

胜利条件 击败ギルムント
ロウの宣言 炎属性禁止
报酬 1300ギル、あまり果実（3）、雷の石（5）、肉虎の毛皮（2）

奖励 カラーボンボ、サーレット、毒消し
敌人 ヴォ グルワ×2、イエロ、ゼリ、サンダ、ドレイク、アスプ

敌首 本文稍微有些麻烦，因为敌人可以通过同属性的攻击互相加HP 所以最好不要将力量分散使用，还有就是敌人可以使用大范围的攻击性魔法，注意战斗队形，不要过于密集，与前次战斗一样，只要消灭BOSS就可以过关，BOSS通常会给两个额外HP，所以不知道是什么，那两个家伙却几乎不碰BOSS加HP，所以尽量攻击BOSS。

解决了ギルムント，正要接近它的尸体，忽然被人制止，怪物的眼睛瞬间变成毒气消散了，好容易，原来刚才帮助他们的就是居住在アルダナリ的大魔导师拉扎弗德 ラザフォード，在魔导师的家中果然得到了可以回到原来世界的情报 这个大魔导师其实是伊瓦利斯世界中战斗规则和裁判的统治者，但是二人此时并不知道这些，回到了グラス镇。

～ 第7章 ～ 火の用心

从希德口中得知，鲁索举办的可以自由买卖的竞拍大会在オークション，因为附近的森林出现了怪物，所以鲁索和阿德里接受了这项任务。

胜利条件 敌全灭
ロウの宣言 MP回复



禁止

報酬 2870ギル、白金15、**アガタス**例 31、**あやしきノコ** 11

奖励 **カイザークタックル**、**ブロンズアーマー**、やまびこ敵 人 **レッドマシユマロ**、**フロアタイポル**×2、**ボム**×3

助言 **レッドマシユマロ**会使用重油攻击，而**ボム**会使用大属性魔法，小心它们的联手进攻 还有，**ボム**会自爆，威力相当大。

第8章 ～**ジンゲバル**解禁～

在两个镇子的任意一个都可以参加竞技场大会，连续参加9次，就会解锁出现报酬。希蒂的伤需要 和珍贵的珍珠来治疗，为了希蒂能够早日康复，鲁索不得不与食肉的时间兽进行了妥协，于是二人前往**ガレリア**同意战斗能够治疗的珍珠。

胜利条件 击败BOSS

ロウ的宣言 **シン・モウ**头上1 思虑&A类技能禁止！

奖励 破色的液体，**プラチナシールド**、**エーテル**报酬 **ジンゲバル**×8

敌人 **アントリオン**×2、**ヨウ・ウィー**、BOSS！

助言 要小心**ヨウ・ウィー**的人形炮台系统，攻击几次几乎可以贯穿防御 另外，在接近它进行战斗时还要注意它的HP恢复大法。只要BOSS没有被消灭，敌人就会接踵而至，所以尽量在第一时间内加入**ヨウ・ウィー**

战斗结束后，终于找到了能够为希蒂治疗的珍珠，赶快返回给希蒂吧。

第9章 ～**ルビンのゆうべ**～

拥有强大研究心的鲁索继续探索冒险，于是希蒂被建立去上看看，鲁索一直以来都生活在这里，去山上看看吧 那个传说是上不去的不得了的事情，正好工作任

务某年中有一个猎杀团的护卫任务，于是鲁索毅然前往。

鲁索到达山上，却已经是傍晚时分，夕阳早已不见了踪影 满怀失望的他，却遇到一个奇怪的歌队，虽然其外貌说是一个奇怪的歌队，于是二人展开了战斗。接下来，更加奇怪的事情发生了，神秘人居然将裁判的力量托付，于是这场战斗变成了伊瓦利耶斯世界中为数不多的“没有战斗规则”的战斗。

胜利条件 击败ユエン

ロウ的宣言 无

奖励 无

报酬 **タガナ**×3、**オウ**×3

敌人 **アザシ**、忍者、**スナイパー**、**魔道士**、**ダークター**、BOSS！

助言 非常重要的一点是，如果战斗中同伴被击败，那么敌人会永远消失，再也不能上台，所以每一步都要调查小心，敌人力量是等级越高的职业，有些还是第一次出现，所以尽量保持距离，等摸清敌人的情况后再进行攻击。

战斗结束后，**ユエン**登场了，仓仓之中表下了一个宝石一样的道具。在确认了裁判的力量被夺，以后可以再次进行拥有战斗规则的战斗了。

第10章 ～**空艇トラブ**～

鲁索带着**ユエン**面下的宝石，回到了小镇，将发生的一切告诉希蒂。希蒂将宝石一样的道具拿在手心，反复端详，但是也没有得出什么结论，但是他说“**モラベラ**”的谜。以宝石记录著称，镇上拥有大量的宝石收藏品。去宝石店一看也许会发现令其满意的答案。在**モラベラ**的镇还有件重要的事情——飞空艇可以利用，终于可以领略 传说中的飞空艇是什么样子的，鲁索能获不。

来到那个**モラベラ**的镇，在宝石店定座鉴定自己的宝石的间隙，鲁索想去乘坐传说中的飞空艇，却

从行人处得知，最近因为空艇出故障，而暂时停止了飞空艇的空中飞行。鲁索当然很不高兴，于是她决定有机会的话就乘坐空艇过去，然后一定要乘坐 下传说中的飞空艇。

在飞空艇上，一切进行的都很顺利，但却出来一个自称“空艇”的家伙来抢这次任务，其实这个家伙就是大家所熟知的**（FFX1）**的主角瓦恩。鲁索当然不甘示弱，于是敌人的噩梦在这时上演了，两个强人的家伙开始击了 场激战比赛。

胜利条件 打倒BOSS

ロウ的宣言 弱者保护，不能对等级比自己低的敌人有所伤害！

奖励 忘草、**サボテン**的家、**フェニックス**的尾羽、**ガルムススク**×2、**レッドギ**×2

敌人 白魔道士、**魔道士** 哈依、**バスター**、**セージ**（BOSS）

助言 根据战斗规则，选择出场的队员等级不能太高。敌方的等级在17到20之间 所以最好进行相应的战略部署。因为BOSS是在第一时间上来到死，所以在第一回合击败BOSS的这并不是不可可能的。

战斗结束，准备对瓦恩进行追击，随后邀请鲁索一起搭乘空艇去**ドレイノ**进行冒险。买票后，即将上船之际，希蒂突然不顾医嘱，赶来和鲁索会合并加入了队伍。来到附近大陆的**フロ・ジズ**镇，大家立刻赶往向“**ドレイノ**”进发。

第11章 ～**ありふれたウワサ**～

到达这里后，发现这里的气氛十分沉闷，而且，鲁索露出了自己的本来面目，阿雷希在一旁劝他放手，说自己看到了很多怪物，正在地享受这幸福一刻的时候，不然他地死所的话就成为了“真实的谎言”。

胜利条件 敌人全灭

ロウ的宣言 **まねつこ**禁止，禁止使用使用前一个人物使用的命令！

奖励 **クルセル**黄牌、**文夫**的つづ、**フェニックス**的尾羽、**虹色のレイン**、**ボム**×2

敌人 **ゴースト**×2、**フロアタイポル**×2、**ゾンビ** **レイス**

助言 希蒂的魔法“破邪”可以直接把敌人彻底消灭。不管它们说地多么华丽的话，在它们复活之前将其全部打倒就能了。

战斗结束后，鲁索不小心吸入了一颗小光球，昏了过去，在梦中他见到了抚养自己长大的奶奶。醒过来后鲁索向阿雷希讲述了自己的身世，阿雷希听后非常感动。

第12章 ～**眠れない日々**～

回到故乡，鲁索又梦到了自己来到伊瓦利耶斯经过，并且还有与希蒂等人的相遇 最后，他来到了一个雾气很重的地方，被一个穴吸了进去。醒来后，将发生的一切和希蒂，希蒂说 这是怪物的影响，因为怪物中有一些能侵入梦中的家伙，鲁索终于安心睡去。

接着，鲁索接下了 二个任务，调查神秘的来源。

胜利条件 打倒BOSS

ロウ的宣言 恶性ST禁止 禁止使用恶性状态辅助攻击

奖励 **ダンパカ**、**ギザギザ**のつづ、**フェニックス**的尾

报酬 圣战的药×3

敌人 **ブラッディボ**、**ゾンビ**、**レイス**×2、**オバ** **ソウル** BOSS

助言 集中力量将BOSS消灭就可以了。

战斗结束后，影响鲁索做梦的光球也四散开来，在场的每个人眼前都浮现出了回忆中的画面。当他们睁开眼睛时，发现自己身处的是在之前战斗过的矿洞中。最后，他们发现自己正是站在之前战斗过的矿洞中。大家都是梦中的家伙，唯一能确定的是那个神秘场所不仅仅是一个普通的梦。鲁索决定要真相——查到底，不过首

先要回故乡休 番。

第13章 ～**S器を作るク**～

回到酒吧，发现有一个蒙古族的吟游诗人！哈达！在唱歌。他留下了一个寻找制作乐器的木材的任务就离开了，鲁索接下了任务，因为吟游诗人见多识广，也许从他那那里能听到那个神秘地点的消息。

胜利条件 打倒BOSS

ロウ的宣言 女性爱护 不能攻击女性

奖励 铁の谷、くるくるドリル、**ハイボ**・シオン、**聖帝**のウロコ×2、**星のつづ**×3

敌人 **ラプター**、**レンジャー**、**ゴレム**×2、**炼** **カネ**、BOSS

助言 根据规则所限，敌人中的**ラプター**受到规则的保护，所以要把它击出时格正技能能破防。敌人有一个缺点就是接近的速度很慢，可以选择各个击破的方法。

战斗结束后，得到了制作乐器的“**ストラム**”，赶回故乡，交给吟游诗人哈达。接着他要求我们帮他把乐器做出来。去商店，按照材料制作后，选择购买，就得到了乐器。

哈达得到乐器非常高兴，鲁索继续向他打听梦境中出现的那个地方，哈达虽然不知道，但是决定加入队伍 帮鲁索寻找梦境之地。这个时候希蒂回来了，之前那枚神奇宝石的鉴定结果出来了 鲁索立刻变身返回**モラベラ**的镇。

第14章 ～**さがしています**～

再次乘坐飞空艇返回，鲁索和希蒂乘坐宝石矿了，阿雷希一个人留在酒吧。此时出现了一个神秘女子劝说阿雷希加入她的团伙，不过阿雷希最后还是拒绝了。鲁索带着鉴定结果回来了，上面说那枚宝石是魔石的一种，而且**ユエン**并不是它的真正主人。鲁索决定通过酒吧的工会来寻找宝石的真正主人。

终于将宝石交给阿方，**ユエン**竟出现了，原来这是为了取回宝石而设下的圈套。他带着宝石离开，留下了很多部下追击鲁索等人。

胜利条件 敌人全灭

ロウ的宣言 **バスター**禁止 全体A技能禁止！

奖励 动物の手、**ジグザグ**、**ハイボ**・シオン、**アインヘル**×2、**アグマン**×5

敌人 **獵人**×2、**パラディン**、**レンジャー**、**盗贼** **士**、学者

助言 主要靠战士的物理攻击，会施展陷阱的机械师。

战斗结束后，希蒂对鲁索讲述了关于**ユエン**的一切事情。鲁索得知，自己的对手是一个叫**カミユジャ**的邪恶组织，在**グラス**的镇从事各种犯罪活动。之前希蒂希蒂的也告诉了。因此看来，大家必须去**ベトリ**男爵领地杀身重负。一切相关的情报都汇集到这里是“空艇”瓦恩和他的搭档希蒂。因为之前与**ユエン**见面，所以鲁索不相信会发生像瓦恩真的，于是接下了相关的工会任务进行调查。

第15章 ～**指名手配・空艇ヴァン**～

在山上，瓦恩和希蒂已经 研究着犯人信息。鲁索等人始终坚持自己的判断，坚定地站在空艇一方，并出手相助。

胜利条件 保护瓦恩和希蒂 敌人全灭

ロウ的宣言 绝对移动！每次行动只能移动1格

奖励 铁の谷、真水、毒酒

报酬 雷鬼曲×2、**タガナ**×4

敌人 **ランタス**、**バスター**、**レンジャー** **ビ** **ジョブ**、**グライエ** **ク**

助言 主要靠A技能攻击，走范围的限制

战斗结束后，二人说，他们不是凶手，只是受到身受重伤的罪人，并为他包扎了伤口。瓦恩对伸出援手的鲁索非常感谢，鲁索觉得真正的犯人应该是**カミユジャ**

的人。于是大家一起回到了グラスの镇。

～ 第16章 ～ 亲愛なる…

回来希德的样子就得很奇怪，鲁索等人关心的问候反而引起了 逆冲突。这时，哈迪带来了 鲁索等人按照委托书和块与之前的宝石般长相相似的石头。鲁索等人按照委托书的内容来到王座前，遇到了邪恶组织メジエルの首領伊鲁鲁（イルー），她正是之前初遇阿鲁鲁的那个神秘人。她利用那块魔法消除了阿鲁鲁的封印，但是因为瓦恩等人的出现而不能将阿鲁鲁置于死地。这次把希德的工会吸引来，正是想将碍事的家伙们 两打尽，鲁索勇敢地站到了希德的前面。

胜利条件 打倒BOSS
ロウの宣言 无
敌人 ダクト×2、幻术士、魔法劍士、精英使い、导师、ナイトシェイド（BOSS）

助言 本次战斗是个没有胜利限制的战斗，可以放开手脚战斗，伊鲁鲁有几个回合没出手过来，抓住机会打倒她。
战斗结束后，伊鲁鲁还是不甘心，把鲁索的日记带走了过去，接着 日记发出光芒，将大家带入了似曾相识的梦境。

～ 第17章 ～ 深淵の穴

大家是如何出而去而争执不已，这时一个巨大的怪物出现在众人面前。大魔导师拉扎弗德（ラザフォード）也随后出现，并告诉鲁索要打倒怪物并夺回封印。

胜利条件 打倒BOSS
ロウの宣言 特殊禁止
奖励 水の石、バットのしぼ、やまびこ草
报酬 圣剑の×1

敌人 プレイグ×2、ヌーキア BOSS，
助言 BOSS不碰机关的话，敌人会不断出现，靠近那些发出紫光的机关，选择特殊选项就可以地牢中产生大量能量，能量集满之后，就可以将敌人造成100%以上的伤害。不过，两个机关马上就要被转移到了BOSS的旁边，如果过去使用的话，要小心BOSS的超范围攻击。

再次使用后，大魔导师拉扎弗德再次出现，他告诉大家东边有巨大的水晶，利用它可以离开这里。按照他所指示的方法，大家从奇怪的世界中逃离出来，出现在拉扎弗德的家里。老人解释说之前那个地方叫ヤクト、ゼレイア 禁城ゼレイア，是不安定区域“ヤクト”之一。据说那里会有非常危险的生物，因此之前大家看到的只是从“穴”里出来的怪物。魔导师带来了一本，将“穴”封印起来，也就是集满能量后，在穴口，魔法书需要力量强大的人来保护它，而鲁索正是该地区的家父。鲁索以自己肩负的重任而焦虑不已，大魔导师安慰他，只要按照以前那样正当地生活下去就可以了，不用太担心。大家从小走下魔导师屋子的時候，阿鲁鲁则留在了拉扎弗德的家里。

～ 第18章 ～ 地下坑道サルベージ

回到酒吧，鲁索很快就被哈迪所愤怒的“地下坑道机械师”大家吸引住了，于是立刻报名参加比赛。在经过プロセス镇时鲁索差点跟那个加族的家伙动起手来。原因是他们误认为鲁索偷了他们的魔法硬币。就在鲁索被按不住马上就要喊出“梅根”这个词时，一个黄古族人冲出来给他们解了围——那硬币其实就掉在了旁边。告诉鲁索千万不能把加族人当成加族人之后，那个黄古族人就离开了。

来到赛场，众多黄古族人在忙碌不停的时候，突然鲁索出现了。后来防卫的机械师又因为过热而爆炸，大家赶紧赶来消灭怪物。

胜利条件 敌人全
ロウの宣言 属性禁止
奖励 药针、动物的骨、金の針

报酬 オナハルク、ハーディガ デイ
敌人 モグイタ ×4、赤チヨコボ、チヨコボ
助言 本次战斗的敌人智商偏高，会自己使用附加强力 食粮会使用魅惑，并且战斗中还有使用魔法损失+HP的陷阱，最保险的方法就是等待敌人进攻，然后反击。
战斗了食粮会 则恢复了正常。阿鲁鲁也有点不对，她提出先回去休息，鲁索同意也放在心上了。

～ 第19章 ～ その目はなにを見る

回到旅馆，阿鲁鲁想起了最后与拉扎弗德进行的谈话。从阿鲁鲁想起在各方面都十分优秀，然而她一直不以为然，直到包括自己在内的所有人都死于某种不治之症而她活了下来，她才意识到自己与常人不同，原来她是在某个区域诞生的力量极为特殊的高质量人种。在候补了这些苦惱以后，大魔导师告诉她只有自己能改变这一切。几经犹豫之后，她留下了一张纸条离开了大家。

等鲁索他们发现纸条时已经来不及了，阿鲁鲁走了，危险正在向阿鲁鲁靠近。

胜利条件 使用阿鲁鲁的宝
ロウの宣言 飞行道具禁止
奖励 罗特の花、古い巫具系、サビのカタマリ
报酬 オナハルク
敌人 ザグナル×2、サンドピット×2、サングドレック、エアレス

助言 根据战斗规则，尽量不要让远程攻击的敌人出击。被迷惑的阿鲁鲁可以进行的强力的直线攻击，不过可以趁她一点不防备之际，将其在最短时间内击倒过去。
恢复平静之后，阿鲁鲁因为自己的身份而不愿意回到伙伴中间。不过在鲁索的劝说下，她终于还是归队了。

～ 第20章 ～ 空賊からの挑戦

整个酒吧都在讨论着到旅馆偷鲁索的宝物的空贼。忍者在下手之前就发出了挑战书，为了以防万一以决胜负，鲁索接受了保护宝物的任务。按照挑战书上的情报来到指定地点，鲁索看到的却是个陷阱。

胜利条件 打倒麻里恩
ロウの宣言 附加保护
奖励 チヨコボの食、かがみのフ
ロコ、サビのカタマリ
报酬 ヒビロカネ

敌人 スナイパー、斗士、バスター×2、炮击×2、隔り子、空賊、BOSS

助言 根据规则限制，炮击在本战中派不上什么用场。冒牌忍者虽然长相帅气了点，但是能力还不错的，不可小觑。到我是个冒牌货，战斗刚开始，他就会冲上来，如果不想要宝物的话，赶紧走开。如果不想走开的话，赶紧走开。在最后的时刻，如果就要解开封印的最后时刻，真正阿鲁鲁终于出现了，跟鲁索打打招呼以后，忍者们开始乱冲上来的时候也逃过了。

回到酒吧，希德将メジエルの情况告诉了其他人。随后，哈迪带来了

伊鲁鲁委托的任务，力与地做起了个，鲁索毅然接受了任务。

～ 第21章 ～ セレモニー

等候大家到来的伊鲁鲁得意地宣布，以她的故事而作出的魔法书即将完成，而鲁索手中的魔法书也将作废。鲁索回应说，自己手中的魔法书是大家一起努力的结果，应该不会轻易消失的。

胜利条件 打倒BOSS
ロウの宣言 无
奖励 高級毛皮
敌人 忍士×1、赤魔道士、天魔道士、里魔道士、ナイトシェイド BOSS

助言 ナイトシェイド一上来就进行强力的攻击，所以我方一定要先集中P的回复，集中力量从一点突破，尽量在最短时间内干掉BOSS。

～ 第22章 ～ ふたつのグリモア

战斗失败的伊鲁鲁很不服气，召唤了被封印的“穴”，于是大家再次来到了禁城ゼレイア，准备与她决一死战。

胜利条件 打倒BOSS
ロウの宣言 无
敌人 ベヒーモス×2、ナイトシェイド BOSS
助言 貌似这是最后的战斗，敌人很少但都是精英，我方一定也要谨慎。开战的时候，ベヒーモス虽然有快速回血，所以使用魔法攻击它的时候要特别的注意。另外，每个水晶的附近都埋伏了一个敌人，在战斗中，敌人就会出现。

～ 第23章 ～ 最終戦

打倒了イルー以后已经来不及了，穴还是被全部打倒了。体型巨大的怪物几乎全从穴中拥了出来，但是面对强大的敌人，鲁索等人并不慌张了。这时，鲁索从“穴”中走出来了，鲁索成为了一个真正勇敢的战斗了。

胜利条件 打倒BOSS
ロウの宣言 属性禁止

敌人 ヌーキア残手、ヌーキアコア（BOSS）、ヌーキア（BOSS）

助言 “ヌーキア残手”会使用异常攻击，所以要小心。快BOSS的初期，BOSS会利用能力进行大范围攻击，一定要小心。快BOSS出现后，内城会开始爆炸，攻击会进入模式，攻击方法会变得多种多样，令人防不胜防。这时，才会发现，鲁索才是真正的BOSS。BOSS只是 临时战斗而已，所以，不必担心什么了，在伊瓦利斯积累的能量都要尽情地放在这次华丽的战斗中，不要留下任何后悔的遗憾。

最后的战斗胜利以后，沉重被封印，伊瓦利斯的世界也恢复成以前的状态。鲁索的日记终于写到了最后一页的最后，可以再次回到原来的世界了。不过，不知道鲁索现在是不是还在想着什么，也许以后在上课的时候，可以利用无聊的时候，好好地回味一下这期间冒险的冒险吧。



©2008 IDEA FACTORY, LTD. All Rights Reserved

魂たち堕



在罗摩与俱吠的强大魔力和阿修婆 **アシュレ** 的帮助下，罗摩成为魔族的领袖，在她的带领下魔族的皇帝摩罗王如破竹地夺回了自己的领地。然而，魔族为力和魔族的酋长们所抛弃，魔族的魔力迅速增大。可是在这时，酋长族的士兵竟然在叛乱的旗号下肆意虐待人类，连老人和妇女都不放过。由于罗摩王厌恶了肇事者，但这是魔族所崇拜的。由于罗摩王非常接近了正义，罗摩开始悔改。不过在阿修婆的帮助下，罗摩在战斗中自尽，决定彻底脱离魔族与人类和平共存。阿修婆其实是一个与罗摩有着完全相同的面孔。这成为罗摩年轻的身体不能承受过大的魔力，罗摩王一生为身负魔咒。阿修婆帮助罗摩的最后时刻，罗摩与罗摩新合体，合体后的罗摩将魔力输入到人类的身体去自毁。阿修婆与罗摩碰撞产生了巨大的魔力，罗摩和阿修婆同时死亡。因为阿修婆帮助魔族战士，所以罗摩的魔力消失了。阿修婆死后，罗摩魔王上一步自尽之路。

入门关卡，只有一场战斗，并且只能派遣主人公一个人出战。特明指示离开自己的家町，移动到下一层时，才进入第一场战斗。敌人很强，大约有10名士兵，但却完全不杀主角，战斗结束后将新出现的敌人地下的属性改为负面，之后再出阵可以将轻松击败。阵中出现敌人后，玩家就可占领主人

1-1 先将己方城池外敌人脚下地而属得改变，随后将其击败。敌人占领上述1、2、3、4、5、6、7、8、9后可招募到无属性队员ミュール。在图中，蓝色为游戏初期获得的强悍兵种大多是无属性兵种，因可待下阵作战事多故以黄色表示。在图中，蓝色为可待消灭敌人埋伏在周围图样，敌人进入后，敌人主城出现，可跟敌人打一一场消耗战，蓝色为消灭敌人，也可在夜晚袭击敌人主城，红色为不需装备上最强的装备，并且是敌人攻击力使用，蓝色为

本系列中无属性的士兵比较强悍，并且在游戏初期便可以招募到，虽然其他属性的士兵在同属性地面可以得到体力加成，但如果在反属性地面上会损失体力，还比较容易受到时间的影响，而无属性士兵大多不受任何地形影响，可以随时发挥自己的威力。另外游戏中还有恢复体力的无属性魔法，因此强烈推荐晋级那些无属性武将。

本作以永恒大陆为舞台,使用新天魔界五的游戏系统,为势力不同的角度讲述了永恒大陆的故事,使玩家可以完整地了历史。第一剧本以魔皇罗赛为主角,第二剧本以人类少年艾角,玩家可以根据自己的喜好自由选择。系列中的人气角色希罗姆神祇之塔中,玩家可以挑战后便可招募到彼。

	本刊译名	新大岛野良二纪念盘	
	DEA FACTORY	7140日元	2007年9月27日
新大岛野良二	DVD-ROM	日版	1人 2.4Kb

最初跟随主人公的无头脸角色，没什么用处，在本战和以后的战斗中都专门负责探索或者开拓。

1-2 首先按照地图最上侧地点，然后从据点出发直接去**カレン・ナギ**。敌人洞下的两个据点都有一个非人人脸武将把守，其中丰饶铁地足冠的武将比较难缠，利用我军人数上的优势车轮战将其击败。完成此战后，可以开始为武将们准备经验，也可以选择搭购、买卖物品和转职。

第二章 历练

2-1 敌人武将众多，并且全部都会使用提升攻击力的特技，不过他们率领的士兵却都很普通，完全是为我军角色送经验。开始战斗后，利用地图上的建筑物分散敌人的兵力，逐渐歼灭敌人武将数。最后的BOSS要有防卫之盾，可以自行回回复力，需要多砍上几阵。

2-2 要与敌人两支军队同时作战，注意将地面改成有利于我方属性的，最好先消灭上方的敌人，不过主力不能全部派走，至少留下一两千人防卫驻军。在正中央的空域中有隐藏人物。

第三章 突破

有头有脸的角色大多可是率领16名士兵的中队长能力不弱并且不乏强悍兵种，开战前最好去自由战斗中训练级，并且让主力角色都升级到中队长。开战后先将主城周围地面全部改成有利于己方武将的属性，并且留下几名强人守卫城堡。在本战中可以逮捕敌人的武将后，将其率领的高级士兵掠夺，为己方主力装备。敌入中龙健、极乐丸、シロ 都有必杀动画，シロ与转色娘还有合体技，转色娘非常强大，但在本战不会出城，想招募她就要再完成本战后再次进入本地面的自由战斗，每敌人妨碍她进来后遭捕招募，不过招募的成功率极

低。完成本战后，在地图上出现特殊塔，可以反复进入试炼，第一次进入时，还能招募到隐藏人物**ブル**，她与第一章中招募的隐藏人物**ミュー**有合体技。

第四章 试炼

要与分离 个强大的敌人战斗，因为敌人间也会互相合作，所以本战并没有什么难度，在地下都市**ミント**有隐藏人物。

第五章 前奏

先消灭距离自己最近的敌人，**ギユフィ**世与**マテ**有合体技。因为地图上大部分是地属性属性，因此本战是**ロゼ**等属性武将最为活跃的一战。

第六章 敌の位置

要与四个敌人战斗，虽然敌人的武将不强，但把他们率领的士兵都相当优秀，可以在追捕敌人武将后，把他们的士兵调下来作为主力武将后备。本战还可以招募到大量隐藏人物。

第七章 试炼

还是要与四个敌人战斗，地图上的敌人最强只有三名武将，可以在一开始就将其消灭。本战地图上也有不少隐藏人物等待玩家探索招募。

第八章 失われし絆

少年艾利路（**エリル**）与霍鲁克斯王国**罗西（ロシー）**公主青梅竹马，但因为同伴比利菲（**リアフィ**）的劝阻，艾利路也自认为是继承王位流亡国家的材料，因此悄悄地离开了公主，踏上冒险的旅途。然而罗西公主却不能忘记他，终于离开王城追上了艾利路，然而在罗西的恳求下，艾利路竟然当面将两人情情的信物首饰扔到大海中，以此表示自己的决心。夜晚中罗西公主有愧疚的艾利路久久不能入睡，独自到海边散心。此时天空中下着雨，气温骤降下来。走到海边发现罗西公主竟一个人站在冰冷的海水中寻找首饰，艾利路大为感动决定不再逃避，并与公主重归于好，一起寻找信物戒指。次日在罗西公主离去时，看到远方的王城被炮火笼罩在烈火中，艾利路立即决定护送公主回城。这次事件的原因部分士兵突然暴走，不过幸与艾利路及时赶回，阻止了这些暴走的士兵。原本与霍鲁克斯政府通好的反帝帝国非但不帮忙镇压暴乱，反而趁火出兵，使霍鲁克斯王国备受打击，国王也因此下令利比亚全力协助艾利路，共同保护自己的祖国。在艾利路和士兵们的努力下，终于将侵略者赶出祖国，艾利路随后决定调查事件的原因。在调查途中，艾利路一行遇到了寻找牙皇宝玉的魔剑少女**波多（ポロ）**，因为她对同伴的态度恶劣导致两名同伴互反，不过聪明的波多却巧妙地利用好心的艾利路充当自己的挡箭牌。相信牙皇的力量极为强大，古代帝国曾经利用它消灭了魔族和怪物，因此国王召回**リュ・ハイン**，决定与波多同行，一起寻找传说中的牙皇宝玉。虽然此时艾利路回到了罗西公主的身边，但莉波亚却一直极力反对，不时地提醒艾利路要尽到自己的职责。在魔剑少女波多的带领下，艾利路一行找到了牙皇的宝玉，但帝国大军却随后而至。击败了帝国大军后，艾利路一行得到了宝玉，而少女波多却并不打算利用宝玉的力

量，而是想将它放回原处。流海因国王同意了她的请求，艾利路一行人跟随波多继续前进。

邂逅了大量为争夺宝玉得到力量的无数敌人后，艾利路一行终于将宝玉带回波多所在的村庄，但那里的守卫却坚决不肯放行。愿意是被龙入收养的孤儿，龙人的养母则是守卫于神殿中的神官宝玉。虽然这里的龙人志在守护村庄并不想拒绝，但龙人的父亲却相信艾利路一行的真面目，决定让他们进入神殿，亲手将宝玉放回原处。然而在战斗中阻挠的龙人加挂**シヤス**，大家进入神殿，看到了龙人加挂多枚宝玉，波多正准备将宝玉放回原处时，受流海国王之命使的利比亚突然出手，将宝玉夺走。流海国王也露出了自己的真面目，原来看到这么多宝玉后，他的野心极度膨胀，决定利用宝玉的力量成为大陆的统治者，极权管理大陆上的全部种族。波多又无奈承担起自己保护村民的责任，一步步走进利比亚的陷阱，但却被利比亚无情斩杀。

艾利路与罗西公主考虑再三，终于决定放弃一切，回到老家。在龙人和波多的帮助下，艾利路一行消灭了各路敌人，并在火山神殿前找到了流海国王**瓦利法亚**。此时国王还没有得到牙皇的全部力量，因此只能依靠利比亚的力量。在利比亚失力后，接近疯狂的角色因于牙皇将罗西公主挟持为人质，以此要挟艾利路，利比亚立即在此时出手袭击国王。原来他一直在信奉罗西公主，所以才会不断地阻止艾利路与罗西公主在一起。拥有毁灭星球力量的牙皇突然出现，但它并没有察觉罗西公主任何力量，而是一口将其吞掉，罗西公主和利比亚也随后被其吸收，无奈艾利路一行只得再次战斗。苦战之后终于击败了牙皇，但没想到却抑制住了力量，星球依然有随时被其毁灭的危险。在牙皇体内的罗西公主不断苦苦哀求，要求艾利路将牙皇击碎，想缓解心中的痛苦。艾利路终于将牙皇击杀。

数日后，艾利路在波多的不断要求下，打开了昔日罗西公主的订婚信物，上面只刻着一行字“发给你信物的人”。

第九章 前奏

1-1 移动到据点后，出现第 一个敌人，不过他的体力只有500，可以轻松取胜。进入据点后出现新的敌人，体力6500，我方此时出现援军，可以让艾利路单人单挑，将敌人不断为他回复体力，也可以利用车轮战取胜。

1-2 移动到据点后，各敌人，无论武将能力还是士兵能力，我军都远超对手。出现敌人新据点后，守卫据点的两名敌将不会出战。

第十章 试炼

2-1 消灭所有敌人后自动过关。

2-2 帝国军来袭，连总BOSS都不堪一击。

第十一章 前奏

3-1 利用有利地形与敌人主力，然后再攻击敌人主战。调查调查右下的洞穴，发现隐藏地图，不过最好让强人陪同，用以消灭出现的隐藏敌人。

3-2 地图与前 战完全相同，地面属性发生变化。调查右下洞穴出现的敌人，战胜后可以让他们加入。

3-3 只有5名敌人，可轻松过关。敌BOSS在战斗结束后自动加入。

第十二章 试炼

4-1 开始战斗时左右两个据点，懂得的队员在这里消灭敌人的兵力。

4-2 魔剑军有不少强人，如果要在本战将敌对



7-1 最初的游戏只有和米亚，体力32000有士兵，在野外战斗中敌人不能回HP，可以用车轮战战术，最好使用物品或者魔法将他的SP值降为零，避免他不断在战斗中使用防具之毒而回复体力。战略胜利后，下次，他会复活，但是HP只有12000，并且继承前战的SP值，可以轻松取胜。剧情之后，梦芭、米亚和米亚可以轻松地取胜。剧情之后，梦芭、米亚和米亚可以轻松地取胜。不要让人集中到城中，等敌人出城后再逐个击破。

[illegible]

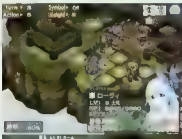
異 言

名目	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	合計
ノルマヤ	246	12	2	7	5	物								
ハンタ	240	9	2	6	4	物								
特	300	15	3	7	4	物								45.00正
クレムリン	300	14	3	8	2	物								30% 半
トコ 3空	370	16	4	5	4	物								
特1	540	2	4	5	5	物								
足部	230	20	5	3	5	物								
ナイタ ン	1000	40	8	9	2	物								
キョウとほは2	1090	40	8	10	2	物								
キラ ブラック	460	7	1	5	7	物								10%
ケルヘウス	720	33	7	10	2	物								
瀬戸内	280	8	2	17	2	物								
マノタハナ	280	10	2	14	3	物								10% 減
足部	150	15	4	14	4	物								
足部 6空	430	6	2	14	5	物								
足部 6空	290	9	2	20	4	物								
インプ	270	16	3	23	6	物								
デスビエロ	670	14	3	20	6	物								
ガ74ア ク	840	22	4	35	7	物								
水風	000	18	4	28	4	物								
コルデイオ	530	1	2	22	4	物								
アック・イ	220	2	2	18	4	物								
フィグボス	750	30	7	12	2	物								40%
1イナマツ	680	14	3	22	7	物								1 5%
アキマツ	700	35	7	35	7	物								30% 半 40%
ア マナロ	00	22	4	2	7	物								2 人 2%
ア マナタラ	700	28	6	22	2	物								

イ	ロ	ハ	ニ	ホ	ヘ	フ	ク	ケ	コ	サ	セ	ソ
イ	320	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ロ	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ハ	200	6	3	8	2	5	3	3	3	3	3	3
ニ	460	8	2	8	2	3	3	3	3	3	3	3
ホ	240	5	7	7	3	3	3	3	3	3	3	3
ヘ	80	3	2	29	6	7	3	3	3	3	3	3
フ	300	6	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ク	110	5	28	5	2	3	3	3	3	3	3	3
ケ	30	3	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3
コ	330	9	2	23	5	5	3	3	3	3	3	3

[illegible]

品名	10P	20P	40P	80P	100P	単位	属性	現貨	保	取	備注
アスノバタ	1200	30	4	2	35	6	ス	物			
アスノバタ	4600	2	2	35	6	5	ス	物			
バロバロ	5800	35	6	4	2	7	ス	物			
うきききき	6000	35	6	35	10	8	ス	物	50%	50%	
ゴッパ	8800	45	6	35	10	2	ス	物			
フエニル	7200	15	3	50	7	7	ス	物			
ニルニル	8000	10	2	50	9	a	ス	物			
ナメタイ	9000	70		13	7	6	ス	物			
	9400	50					ス	物			
ゴッパ	9200	45	6	2	4	6	ス	物			



、魔皇军统帅罗赛原本是一名普通少女



* 第一个剧本与罗西公主开战→, 如平
走上叛路线 国王和利法亚会成为敌人。

名称	HP	攻	防	魔	精	速度	属性	技	役	备注
ランシク	270	8	2	14	3	7	魔	10%, 1		HP回復
ゴの怪	420	12	2	17	3	4	魔			
コレ	180	5	10	10	2	4	物			
怪人	900	23	5	5	3	4	物			
カティア	750	29	6	18	4	5	物			
ドクマイ	330	10	2	9	2	4	魔			
コカトリス	520	15	3	21	4	5	魔			
ヒツグアイ	480	18	4	12	2	6	物			
ワールフ	310	12	2	8	2	5	物			300% 4
ゴ	660	9	4	22	5	5	魔			

名称	HP	攻上	防御	魔法	移動	速度	属性	昼	夜	備考
ト	30	3	3	7	1	7	物			地攻上
キラビ	200	0	2	5		9	物			
マシンハツ	190	6	3	8		2	6	物		
の機	480	20	4	0		2	5	物		
ワイハン	600	21	5	3		3	6	物		
セイレン	180	9	2	22		1	6	魔		
グノフォン	300	20	4	20		4	7	魔		光要素
大狼	750	7	3	28		6	8	魔		
魔上	30	7	1	3		3	7	魔		地攻上
バド	480		2	6		3	8	魔		
妖精	600	3	3	22		4	7	魔		

名称	1F	4F	1F	2F	3F	4F	5F	6F	歩	歩	歩
モンク	700	4	2	9	2	6					
丸の湯裏	370	8	3	7	3	6	物				両天取
セント	460	23	-	4	3	5	物	40%+	+	60%3歩	
赤島登	580	33	5	3	2	4	物	150%+歩			
エンゼルタワー	4	0	5	3	27	5	物	30%+	+	70%3歩	
フェアリ	240	10	2		2	9	物				
丸の内水	2	0	8	2	4	3	6	場		0%	1F-10
丸の湯裏	260	0		2	7	3	6	場	50%+	+	10%1F
ラビニオン	510	9	4	34	7	5	場		10%		
アカ	370	2	2	2	4	4	場				

品名	単位	数量	単価	金額	税別	税率	税込	備考
ソシロ	J	9	5	3	物		30%	
産上	260	11	2	12	2	6	物	100%
スケルトン	320	4	3	15	3	4	物	30%
ボッパリ	410	7	3	12	2	5	物	20%下降
デューハン	810	27	2	2	0	5	物	400%
黒色オネ	220	7	15	3	6	産		30%
ゴスト	270	8	2	12	2	8	産	50%下降
マミ	340	10	2	18	4	0	産	80%下降
地の結実	430	3	3	29	5	5	産	(1)下降
バナバナ	530	17	3	17	3	5	産	30%下降
トサコソソ	610	22	4	12	2	4	物	30%
ゼモン	860	18	4	27	5	5	産	30%下降
ノルラダ	630	30	6	12	2	7	物	30%下降

俞敏洪

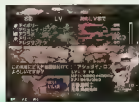
比固有技更为强悍的特技。需要让两名特殊武将编成一队使用时消耗武将的SP点数。不消耗武将的SP值。

名前		属性	技	威力	属性	威力	属性	威力
ナギ	ぬきまき	ロゼ	アッシュ・P7	妨害30	60	晴	150	
バウ	ス・メソフ	ミュー	ネ ヘル	妨害100	100	風	250	
バウ	ス・イ・アウ・ダシ	イヌオウ	ネコウウ	妨害100	100	火	200	
トウモ	チダズ	エリル	ロ ジィ	妨害20	100	音	200	
ロスト	フレック	リノア	ニ・ハイン	妨害15	100	水	150	
グラント	トララン	ボロ	ジャズ	妨害15	100	土	150	
壊裂双刃		龍壁	抱巻	妨害14	100	火	260	
降魔の斧		ネノリ・雷	マルダ	妨害16	100	雷	150	
大天海の神		タロジ	フ・メロ	妨害15	100	金	260	
針に掛ける音		アックアバ	エドワ	妨害12	100	元	200	
狼の叫び		鈴巻	シロ	妨害18	100	水	180	
ハウ・ダラン		マシリ	グレイ	妨害10	100	土	150	

史記

[illegible][illegible]

三、前、后、中、后

[illegible]

1951

フィルムメイ ウタガタ	フスト・ブレ キルガアル	アフィ キの茶	信平
ホー・メイ ア・スメル	アイアン・マ 貴族の結婚	キ・アラウ クランク	銀甲
四谷五郎の娘	フスト・ブレ 王女の墓石	—	鉄甲
赤坂の娘	ダイアン・マ 嵐の行	—	鉄甲
名色入道	銀丸	—	銀甲
風流の女	アイアン・マ 非常のとき	ストム	鉄甲
光吉の娘	アイアン・マ ノイム・メイ	フレアウ —	鉄甲
インペリアル グッド	—	—	鉄甲
ユニナノウ カイワ・マ	シムル・メイ ア・スメル	キ・レインボ —	鉄甲
恋の甲斐	シムル・メイ —	—	鉄甲
デモン・スト —	フスト・ブレ —	—	鉄甲
あわさエロ —	—	—	鉄甲
恋しのロ —	—	—	鉄甲
灰の橋渡	クラアロ —	—	鉄甲
まだらのロ —	クラアロ —	—	鉄甲
お竹の恋	クラアロ —	—	鉄甲
まどろみの —	マシヤ・ス —	—	鉄甲
ア・ク・ス —	クラアロ —	—	鉄甲
まのロ —	クラアロ —	—	鉄甲
しほの娘	シマ・マン —	—	鉄甲
カイロ —	—	—	鉄甲
歌の点	—	—	鉄甲

(1993)

1	ヒヨ コムス、ヤングヒヨ コー	人夫の娘、孤独の
2	スケルトン×2、テュウパン	プロ トロ、スロウ
3	ギョムフーパー×2、ドラゴン	烈風の雄
4	ワイルド×2、ワイパン	エンパイアガト 狂のピアス
5	フレイムエティ×2、ヘルドノグ	
6	オウジエルム、1匹の角 プレイバ・ハート	
8	光の飛鳥×2、ナ ガ	
9	エンパイアス スーパーフラクム・マン	
10	コリナ×2、フアラウエイ	アタアメイス 絶対零度
11	ドラクエ×2、コカトリス	
12	ドラゴンズ、ライオン、フアラウエイ	
13	チキ×2、マモ	光 炎風のドラ アタマイト・フ ソ
14	スケルトン×2、テュウパン	プロ トロ、スロウ
15	ワイルド×2、ナガ	炎の1匹、1匹、2匹 セイオカイガ
16	グレンリン×2、ケルヘロ	黒鉄の ウイングス ソ 暗黒者
17	コリナ×2、フアラウエイ	
18	ワイパン×2、ワイルド	フレイバ・ハート 炎の1匹、1匹の雄
19	ボナナイト×2、ティタニ	ジュラジモン、アタマイト・ブツ
20	セイル シン×2、天狗	王の娘は 聖のメスト 聖の戦
21	ワイルド×2、ゴゴン	エンパイア、神官の志念 クリ・シノ
22	ボナナイト×2、デスビロ	炎の1匹、2匹、3匹
23	暗の飛鳥×2、ドラゴンゾンビ	プロ トロ 烈風
24	デムラハン×2、ドラゴンライダー	スロウ
25	ファイナルドラゴン、ドラゴンライダー	炎の1匹
26	ナガ×2	炎の1匹
27	ナガ×2	炎の1匹
28	ワイパン×2	炎の1匹、2匹
29	コリナ×2	炎の1匹
30	ドラゴン×2	プロ トロ、烈風
31	コカトリス×2	プロ トロ、烈風
32	チキ×2、マモ	炎の1匹
33	ドラゴン×2	炎の1匹
34	ドラゴン×2	炎の1匹
35	ドラゴン×2	炎の1匹
36	ドラゴン×2	炎の1匹
37	ドラゴン×2	炎の1匹
38	ドラゴン×2	炎の1匹
39	ドラゴン×2	炎の1匹
40	ドラゴン×2	炎の1匹
41	ドラゴン×2	炎の1匹
42	ドラゴン×2	炎の1匹
43	ドラゴン×2	炎の1匹
44	ドラゴン×2	炎の1匹
45	ドラゴン×2	炎の1匹
46	ドラゴン×2	炎の1匹
47	ドラゴン×2	炎の1匹
48	ドラゴン×2	炎の1匹

[illegible]

40	フロストライオン、デュラン	
41	スケルトン×2、ベビ シュカブラ	ブロードワード、初六 スロウ
42	＊＊＊×2 トラゴンライダ	ブロードワード
43	デュラン×2、テ モン	
44	ゴーン×2、グリアオン	初六
45	フロストドラゴン×2、タコ魔陣	スロウ
46	ゴディオン×2、イカ魔陣	ブロードワード スロウ
47	ヘルツグ×2、ゾンビライダ	初六
48	デイルボス×2、ゾンビライダ	ブロードワード 初六
49	ケルベロス×2、ベビ シュカブラ	ブロードワード スロウ
50	フロストドラゴン×2、ゾンビライダ	初六
51	スケルトン×2、タコ魔陣	ブロードワード スロウ
52	ドラゴン×2、トラゴンライダ	ブロードワード、初六 スロウ
53	フロストドラゴン×2、魔陣	
54	＊＊＊×2、グリアオン	ブロードワード スロウ
55	テスヒエロ×2、テ モン	ブロードワード
56	ホワイア×2、ア マ ナイト	ブロードワード
57	タコ魔陣×2、イカ魔陣	ブロードワード
58	テ モン×2、ゾンビライダ	ブロードワード
59	ア マ ナイト×2、トラゴンライダ	ブロードワード
60	グリフォン×2、ドラゴンライダー	
70	スケルトン×2、タコ魔陣	ブロードワード
71	ゾンビライダ×2、ドラゴンライダ	スロウ
72	デイルボス×2、グリアオン	初六
73	ベビ シュカブラ×2、イカ魔陣	ブロードワード、初六
74	魔陣×2、イカ魔陣	ブロードワード
75	ア マ ナイト×2、ゾンビライダ	
76	ワイバーン×2、キングワイバーン	初六
77	ドラゴンライダ×2、オウガ	
78	デ モン×2、イカ魔陣	ブロードワード、初六
79	タコ魔陣×2、ドラゴンライダ	ブロードワード、初六
80	スケルトン×2、イカ魔陣	初六、スロウ
81	オウガ×2、キングワイバーン	初六
82	メテオ×2、テ モンキング	スロウ
83	魔陣×2、オウガ	
84	テ モンキング×2、魔陣	スロウ
85	デ モンキング×2、オウガ	ブロードワード
86	オウガ×2、デ モンキング	初六、スロウ
87	キングワイバーン×2、デ モンキング	ブロードワード、スロウ
88	魔陣×2、オウガ	
89	魔陣×2、デ モンキング	初六
90	スケルトン×2、ゾンビライダ	スロウ
91	キングワイバーン×2、デ モンキング	
92	魔陣×2、オウガ	ブロードワード
93	デ モンキング×2、キングワイバーン	
94	オウガ×2、魔陣	
95	オウガ×2、キングワイバーン	初六
96	オウガ×2、魔陣	ブロードワード
97	キングワイバーン×2、魔陣	
98	キングワイバーン×2、デ モンキング	
99	オウガ×2、魔陣	
100	メテオ	スロウ

[illegible]



对战规则

要从3张图片中挑选一张作为先皇
寿礼

和属性相同的，也存在无属性
和修改属性的技能。

斗。替机卡片可是一种SPSkill的
能配合辅助战斗也可以交换敌
卡片与替机卡片

选择Attack技能时，有一个箭头指向技能图标，这个箭头的颜色表示技能的属性，红色表示攻击，蓝色表示防御，绿色表示辅助。箭头的方向表示技能的效果，向上表示增加，向下表示减少。例如，攻击技能中的“炎龙”技能，箭头是红色并且向上，就意味着你使用这个技能后，你的攻击力会增加。

使用的原则，故我行动顺序则是按照双方资源值的高低先后进行。

道具卡会在召喚后会自动
进入睡眠状态，每回 HP 自动回复。

文/NdsBBS.COM; 華語的書香

ELEMENTAL エレメンタルモンスター MONSTER

～ 五種作の題 ～



只有掌握规则才能够赢得胜利!!

基本系统

《S》、《M》、《F》是游戏中唯一的战斗手段。每张卡片都具有名字、属性、稀有度、玛纳、HP、速度、战+技能等设定。合理搭配不同属性和战+技能的卡片才能获得战斗的胜利。每次战+后无论胜利还是失败，都能获得新的卡片。

属性■卡片的属性共有5种，分别是火、水、森、光、暗。它们之间的相互关系是火克森、水克火、森克水、光暗互克。

稀有度■卡片共有4种稀有等级，分别是C（Common）、U（Uncommon）、R（Rare）、L（Legend），稀有度高的

玛纳(マナ) 游戏中以红色宝石状显示,配置卡片组合时要受到玛纳上限的限制,同时战斗中SPSkill技能和

Reverse接口的使用也要用枚举类型
魔法值

速度 ■游戏中的白色翅膀造型即表示即卡片的行动速度。数值越高的行动顺序越优先。

战斗技能■每张卡片最多可以有2个Attack技能，1个SPSkill技能和1个Reverse技能

Attack技能■即普通攻击技能，一张卡上最多只能拥有两种这项技能。

SPSK 按顺序为力竭技能、等待技能和等待技能。等待技能即等待卡片消耗等待技能使用的技能。等待技能分为等待中和召唤中两种，即自动技能。

Reverse技能 游戏中中期卡片的技能。在卡组中卡片表卡的反面再设置卡片型卡，当表卡被消灭时可召唤型卡继续战斗，并可以再次消耗玛瑙使用Reverse技能，具有扭转战局的效果。

商店■ 没有货币设定，玩家只能同
级卡片2换1。

登場主角

游戏开始时，在正式开始游戏前将所有人都选择一次，这样就能获得一个稳定的策略组合。

アルファルド 対 熱火燃焼の
歌人 友馬 進行 根底 的 美 主 男 兒。

ライゲル外号「死神」、
性格豪爽火爆。

番号	稀有度	属性	カード名
008	C	火	ブチトラ
022	C	水	アクアナイト
036	C	風	フレムナイト
031	C	火	ミノタウロス
041	U	火	ヘルハウント
086	C	炎	炎神の巨・P
123	C	炎	ペイントマンタリン

専用絵カード フレムロード

順号	所属国	属性	カード名
007	C	水	ワバ
022	C	水	アクアナイト
029	C	光	ホワイトナイト
032	C	水	キングホエール
047	C	光	ホウメイの天使
121			ペイントマニッシュ

専用絵柄カード **ガイア**

● 本報「2010年中國新聞人物」評選活動，現已進入最後階段。為了讓讀者朋友們更清楚地了解評選活動的進展情況，本報特別在每張報尾刊出「2010年中國新聞人物」評選活動的進展情況，敬請讀者朋友們留意。

从孔子到孟子，再到荀子，



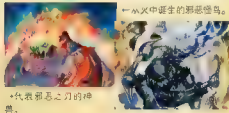


属性	カード名
炎	ビ ビ
氷	フレイムナイト
炎	ケンタウロス
炎	バジリスク
炎	炎神殿の巨人兵
炎	ハンマ ゴ布林
氷	ペイントマンブルー
アサン	

游戏中根据玩家表现的不同主角会获得不同的称号和奖励

船名	稼働条件	差効
日ノマスタ	▲F	マナ 第14
中級マスタ	21CPJ255	マナ上=11(15)
高級マスタ	対CPJ2510	マナ上=10(15) 差効08
上級マスタ	対CPJ1510	マナ 上=1(17)
初級マスタ	対CPJ1520	マナ上=10(15) 差効08
中級マスタ	対CPJ1530	マナ 上=1(19)
上級マスタ	対CPJ240	マナ上=10(15) 差効08
バックスマスタ	W-F 対210	火の神サシ
ベクスタマスタ	W-F 対210	差効08 05
ジュノマスタ	▲F 対30	水の神イコ
ミネノマスタ	▲F 対40	差効08 06
セレスマスタ	▲F 対430	大地の神ダイケ
ダイナマスタ	W-F 対80	差効08 07
マナノマスタ	W-F 対70	火の神180
マスマスタ	W-F 対80	差効08 08
ベナマスタ	W-F 対80	火の神ダ
アノマスタ	W-F 対100	差効08 09
アロママスタ	W-F 対110	
アキーンマスタ	W-F 対120	ピ ス3

游戏中可对主角进行换装,方法是按Y键调出菜单,选择第三项“**アバター変更**”。虽然对战斗没有什么直接作用,但是却能按照自己的意愿对主角进行装扮,也算是另一条收集要素吧。

[illegible]

在游戏开始菜单选择最下面的“ギャラリー”，进入后选择最下面的“シ クレット”，进入后选择“面の パスワード入力”就可输入密码了，玩家可以设置角色游戏中的隐藏关卡和特殊道具。

キメラ 89GA-JORW-BCHA	シャザーン H9CK-FTGA B0BK
コウちゃん 5TG-B-CHK 6AER	ベイトマクイン HPW-JPW 8GBE-CADA
オガ CGNB AERQ-WE CG	ベイトマクイン PGSE K9GE-A-JBE
イシヤ 5E4B GBH-E WRTC	ゴブリンの勇者タイ QBK JA YG QCCF
ジョン GACD-FK3C-834Y	ファイナルナイト 06JE-6GE6-K8MK
親子の魔宝箱 CWED-JGEA-WE8C	ルビナイト BAPC-6GUB EC94
オガドラゴン YKGB-JGBE TYVE	親子の魔宝箱 BUCG-KGYE-BABJ
神丸 9GEA-RBFH-WJBE	ジェリ フイチツシ BUCG-4YBA-CQBR
マグマドラゴン AB8E-NGBU-EGGF	フレインドラゴン BUCG-GPKB BUEC
ヴァンパイア PAUG-VC94-VYEC	ナーガ OKBC RGJB-NEVY
ブルドラゴン TWIC GBHC 76BG	オカ BUEH-GBNH-NGEK
アイスドラゴン ATG JORW-RJM	トラゴニオン HRR GREW RBUE

隊形	属性	素卡	里卡
NORMA_	光	ネカドール 天の山ダ	ネカドール
NORMA_	光	サードール 天の山ダ	サードール
NORMA_	光	サードール 天の山ダ	サードール
SEPARATION	光	天の山ダ	天の山ダ
NORMA_	光	ネカドール 天の山ダ	ネカドール
NORMA_	光	ネカドール 天の山ダ	ネカドール
TRI ANGLE	光	ネカドール 天の山ダ	ネカドール

アルファルド PGCv ER87 E/WTR
ライゲル 9YUG-BUEH-RCGV
レーネ BLA8-BJEC-RJEC
リノアナ 8YCG E/W4-YCDE
ティコ CKGR-QW4V-BGVF

ゼブラスライム=ゴルトスライム ブラノクスライム
トラゴンハンタ = トラハサカ
タランチュラマスク=暗黒の御前+G タランチュラ
魔界の将 C =ルビ ナイト+ブラックナイト
パラティン C =サファイアナイト+ホワイต์ナイト



樂

玩家在对卡片进行编组组合时，可点击屏幕下方“ジュエル変更”一项进入，对队形（SetFormation）

队形	卡片数量	入手方法
NORMAL	表3枚・里3枚	游戏初期
TR ANGLE	表3枚・里3枚	マスター ア カイブ入手后 NORMAL15胜。
S DEBYS DE	表2枚・里2枚	マスター-ア-カイブ入手时。
SEPARAT ON	表2枚・里2枚	マスター-ア-カイブ入手后、SIDEBYS DE15胜。

[illegible]

类型	名称	入手条件	特征
发型	初期发型0	初期	少女
发型	初期发型02	初期	短发、齐肩、 ミミアケ 、平头
发型	-	①CP、②10代	短发、齐肩、 ミミアケ 、平头
发型	-	①CP、②20代	齐肩、齐肩、短发
发型	-	W、F、③20代	顶部头发+后面散发
发型	-	W、F、③30代	颜色光头
发型	-	W、F、③30代	只保留太阳镜、短发
发型	-	W、F、③30代	黑发、齐肩、 ミミアケ
发型	-	W、F、③10代	黑发 モヒカン
发型	-	密码	童发+ 魔鬼尾
衣装	初期服装01	初期	大上衣
衣装	初期服装02	初期	黑大衣
衣装	-	①CP、②40代	黑大衣、前、暗色
衣装	-	密码	黑大衣

[illegible]

リリアナ			
種類	名称	入手条件	特征
发型	初期发型01	初期	青绿发
发型	初期发型02	初期	金发+横发
发型	最终发型03	对CPU战10胜	金发+魔法帽+メガネ
发型	アリス	对CPU战20胜	金色长发+头黑丝带
发型	—	W/F 对战20胜	金色+ネオキヤップ
发型	—	W/F 对战40胜	黑发+团子
发型	ビブツナギ	W/F 对战60胜	青绿发+对尾
发型	ロストライブ	W/F 对战80胜	银发+“C”型金+金发带+耳
发型	フラッシュ	W/F 对战100胜	金发+高耳
衣装	めくねイト	密码	白色+金+ベントレス+理
衣装	初期服装01	初期	白服
衣装	W/F 对战02	初期	魔法少女服装+金
衣装	异界の服	对CPU战40胜	青+チャイナ服
衣装	お宝作の服	密码	黑+ゴスロリ风

ティコ			
種類	名称	入手条件	特征
发型	初期发型01	初期	银发+束ね
发型	初期发型02	初期	银发+束ね+高耳+黑头巾
发型	—	对CPU战10胜	—
发型	—	对CPU战20胜	—
发型	—	W/F 对战20胜	—
发型	—	W/F 对战40胜	—
发型	—	W/F 对战60胜	—
发型	—	W/F 对战80胜	—
发型	—	W/F 对战100胜	—
发型	アンジエロ	密码	“金”の髪+金+束ね+赤目
衣装	初期服装01	初期	白服
衣装	异界の服	初期	异界の浴衣+金+赤目
衣装	—	对CPU战40胜	—
衣装	剣士の服	密码	—



流程概要

本作是卡片对战RPG，游戏的剧情都是通过与其他玩家人物进行卡片对战后发展进行，所以在流程方面玩家不会遇到什么大的障碍。下面列出的只是“アルファルド”主角的部分，而敌人的具体卡片组合也存在一定的随机性，仅供玩家参考。

序章

供玩家了解系统，熟悉对战RPG的数学章节，根据说明一步步完成卡片对战，没有什么难度。

第一章

在X之村战斗获胜后出现商店，然后到村外家触发剧情，接着消灭“根柱”村的守护者，然后迎来BOSS战。BOSS以火属性卡片为主，玩家可以以水属性的卡片为进攻组合。胜利后获得一张R等级的稀有卡。接着来到合成的，这里的敌人都会使用Fp，不过只有一张，消灭BOSS后还可获得一张稀有卡。此时出现两个新地点，选择左边来到的都（选择右边是A F对战，试试使用新出现的Fp进行战斗吧。敌人会有双属性卡片和CG特效出现，小心应对。一路战斗下来打败BOSS获得稀有卡片和水宝石。然后来到新地点，注意BOSS的卡片

中有“即死”效果，要事先准备好防御卡组。此后是连续战斗，密码一定要组合好两组卡片才好作战。注意组队时珠宝会增加战斗效果。

第二章

森林中的敌人基本都是以暗属性卡片为主，有很多还具有反种水属性的能力。

第三章

古代 此章要注意提前观察敌人的名字，并以此来判断敌人的属性，在战斗中，根据敌人的属性来调整卡组。全是连续战斗，BOSS以火属性和暗属性的卡片为主，没有特别技巧的玩家不妨组合成实力卡片。

第四章

在暗之塔塔战斗后，前往水之都继续战斗，剧情过后再次返回暗之塔进行BOSS战。敌人以暗属性卡片为主，连续战斗较多，光卡组组合是必不可少的。

第五章

来到光的神殿，第一关限定使用全体火属性卡片进行战斗，第二关限定使用全体水属性卡片进行战斗，第三关限定使用全体暗属性卡片进行战斗，第四关限定使用全体暗属性卡片进行战斗，BOSS限定

使用全体火属性卡片进行战斗。

最终章

连续战斗直到最终BOSS前才能存档，通关后有存档点标志，此后玩家可在五个不同的属性地点对战新出现的敌人，全部使用暗属性卡片，最后获得可挑战最终的隐藏BOSS。列出本章可能的卡片组合。

卡组	属性	卡片	备注
NORMAL	火	ネカト ルー のハナ	神子
NORMAL	火	サ ャト ルー のハナ	神子
NORMAL	火	サ ャト ルー のハナ	神子
SEPARATION	光	スィー のハナ	神子
NORMAL	光	レゾルコン/スィー のハナ	神子
NORMAL	光	ルビーナイト/サンダ	神子
NORMAL	光	ルビーナイト/サンダ	神子
NORMAL	光	ガイア 天空のハナ	神子
TRIANGLE	光	レッドラゴン/ゴラス	神子

属性	種類	属性	名称	属性	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSk	Reverse	备注
001	C	火	レンドスライム	1	30	28	ホットゼー/14	—	玛纳消耗4	—	—
006	C	火	ブチドラ	2	38	34	ブチプレス/22	—	玛纳消耗2	—	—
010	C	火	フレアリ	4	40	40	レンドキス/15	—	玛纳消耗2	—	—
016	C	火	ワイルドウィズ	2	26	45	ワイルドウィズ/19	—	玛纳消耗6	—	—
021	C	火	スライゴフリン	3	27	30	ゴフリン/10	—	玛纳消耗4	—	—
026	C	火	フレムナイト	3	46	25	フレムソード/22	—	玛纳消耗5	—	—
031	C	火	ミクワロス	3	50	3	フレムノクス/15	—	玛纳消耗4	—	—
036	R	火	フニックス	4	52	36	フニックス/26	—	玛纳消耗5	—	—
041	U	火	ヘルハウンド	4	53	34	ヘルハウンド/26	—	玛纳消耗3	—	—
046	U	火	サラマンド	5	60	35	サラマンド/23	—	玛纳消耗4	—	—
051	U	火	キメラ	5	62	36	キメラ/23	—	玛纳消耗4	—	—
056	R	火	クワイクセイタ	7	70	37	クワイクセイタ/29	—	玛纳消耗3	—	—
061	R	火	フレムドラゴン	7	71	33	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
167	R	火	フレムドラゴン	8	75	33	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
071	R	火	フレムドラゴン	9	84	34	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
076	R	火	フレムドラゴン	0	0	0	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
081	R	火	フレムドラゴン	5	61	34	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
086	C	火	フレムドラゴン	6	62	30	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
091	C	火	フレムドラゴン	4	62	35	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
096	C	火	フレムドラゴン	2	17	34	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
106	C	火	フレムドラゴン	2	20	35	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
111	R	火	フレムドラゴン	9	84	35	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
116	C	火	フレムドラゴン	4	50	33	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
121	C	火	フレムドラゴン	3	32	36	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—
126	C	火	フレムドラゴン	8	63	34	フレムドラゴン/25	—	玛纳消耗3	—	—

131	U	火	炎の大剣	3	23	31	炎焼 火 /0	-	瑪瑙消滅3		
146	C	ノ	トビユニ	4	44	34	もの 歩/23	怒り/0	炎の 歩/23	炎の 歩/23	
141	U	火	炎 雷つ	3	34	36	ブチビチ/22	カリモミ響速飛/15	雷鳴機 召還中	-	
151	U	火	炎の宝珠	1	12	34	火の 時/10	-	-	瑪瑙消滅2	
157	U	火	フレッドロ	8	75	33	T C B/35	炎の 時/35	雷鳴機 召還中	瑪瑙消滅7	アルファード 炎の 時/35
158	L	火	レッドラゴン	7	74	34	火の 時/35	炎の 時/35	瑪瑙消滅3	瑪瑙消滅3	レ 本編入手。同名珍怪卡
164	L	火	キメラ	6	52	36	紅の 時/22	パ ニングファイア/0	雷鳴機 召還中	-	輸入特定密碼入手。同名珍怪卡

氷属性卡片

番号	属性	属性	名前	瑪瑙	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	備 注
002	C	水	ブル スライム	1	34	26	アイスゼリー/12	氷 発動	瑪瑙消滅4	-	
007	C	水	ウ パ	2	40	31	バブルショット/15	氷 発動	瑪瑙消滅2	-	
012	C	水	メロイ	2	37	29	スモウエビ/17	スウィ トソング/0	召還中	瑪瑙消滅0	-
017	C	水	キラ シーク	0	0	0	シキ クラッシュ/20	-	召還中	瑪瑙消滅1	-
022	C	水	アクアナイト	3	48	34	アイスノ /21	パンチ/18	召還中	瑪瑙消滅4	瑪瑙消滅5
027	C	水	リット トマン	3	54	30	アクアランス/25	アクア 暴風	召還中	瑪瑙消滅0	瑪瑙消滅7
032	J	水	キングホエ	4	50	28	アタスブラッシュ/24	ボディプレス/24	待機中	瑪瑙消滅0	瑪瑙消滅3
037	J	水	バントムシヨ	4	52	32	アシッドレイン/20	グラッシュ/20	氷 発動	瑪瑙消滅8	-
042	J	水	ケルビ	7	74	37	-	-	-	-	-
047	J	水	ウンティ ネ	5	48	31	ハイトイ /22	スロウレイン /15	待機中	瑪瑙消滅0	瑪瑙消滅4
057	C	水	クラ ケン	6	60	30	ヒノクワエ /29	氷の 時/0	氷 発動	瑪瑙消滅8	-
067	R	水	アクアロド	7	60	29	アイスノ /20	ミッドハイトイ /24	召還中	瑪瑙消滅8	-
082	J	水	ブルードラゴン	7	86	32	氷の 時/20	氷の 時/20	氷 発動	瑪瑙消滅3	-
159	R	水	リバイサン	8	96	30	雷鳴/34	雷鳴/34	待機中	瑪瑙消滅4	同名珍怪卡
072	U	水	水の神イコ	0	0	0	デモコマンド/メロ	マンドルラ/1	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
077	U	水	ボセディ	8	84	31	シャイナフュー /23	トライデント/28	氷 発動	瑪瑙消滅6	瑪瑙消滅8
082	C	水	デスキャッ	8	83	30	バブルプラスター/27	クサカ/バズ/18	召還中	瑪瑙消滅1	-
087	C	水	氷神の巨人兵	8	86	30	アクアキャノン/27	G.M./10	氷 発動	瑪瑙消滅4	瑪瑙消滅3
092	C	水	サファイアナイト	7	74	31	ソルティーム/14	ハイキック/20	氷 発動	瑪瑙消滅6	-
097	C	水	アイスン	2	20	30	ソルティーム/14	-	待機中	瑪瑙消滅1	-
107	J	水	ブルーモノリス	2	20	35	ブルービーム/30	ブルービーム/30	氷 発動	瑪瑙消滅3	瑪瑙消滅1
112	R	水	アイスラゴン	9	97	33	ブリッシュ/33	ブリッシュ/33	氷 発動	瑪瑙消滅5	瑪瑙消滅5
117	U	水	アイスノ	7	68	32	氷の 時/28	氷の 時/28	待機中	瑪瑙消滅4	-
122	C	水	ペインマンブル	3	32	35	ブルー ペイント/0	ヘッドバッド/23	氷 発動	瑪瑙消滅3	-
127	R	水	氷の宝珠	4	36	30	紅の 時/0	紅の 時/0	召還中	瑪瑙消滅1	-
132	U	水	氷神の星	7	74	37	-	-	-	-	-
137	U	水	ブラックスニル	0	0	0	スティングストリーム	シニルバリア	氷 発動	瑪瑙消滅2	-
152	U	水	水の宝珠	1	12	34	サファイアの星/10	-	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
09	U	水	リバイサン	8	96	30	ソルティーム/14	-	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
06	U	水	フル トラゴン	8	84	37	氷の 時/20	氷の 時/20	氷 発動	瑪瑙消滅3	-

雷属性卡片

番号	属性	属性	名前	瑪瑙	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	備 注
001	U	雷	ク ンスライム	1	34	26	雷モキゼリー /12	雷 発動	瑪瑙消滅4	-	
008	C	雷	ビービー	2	36	35	ピースティング/18	雷 発動	瑪瑙消滅2	-	
013	C	雷	フェアリ	2	32	40	グリーンキッス/15	雷鳴の 時/0	氷 発動	瑪瑙消滅4	-
018	C	雷	カーバンクル	2	36	34	カーバンクラッシュ/16	雷鳴/0	召還中	瑪瑙消滅0	-
029	L	雷	極楽島	3	28	32	インボウ/17/10	-	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
028	C	雷	ケンタウロス	3	48	38	ケンタアロ /20	ハイキック/20	召還中	瑪瑙消滅0	-
033	C	雷	ラムス	4	58	33	スネ クラフ/22	ラムス/20	氷 発動	瑪瑙消滅5	-
038	C	雷	ドワーフ	4	54	35	ドワーフアックス/24	雷鳴/20	氷 発動	瑪瑙消滅5	-
043	C	雷	トル	4	50	25	トルハンマ /15	雷鳴/15	氷 発動	瑪瑙消滅2	-
048	L	雷	バジリスク	5	65	38	リザードチルド/28	イビルアイ/15	氷 発動	瑪瑙消滅5	-
053	L	雷	ラフレシア	5	60	29	雷 /26	雷 /26	氷 発動	瑪瑙消滅4	-
058	L	雷	の 雷の 雷	0	0	0	フレットセラビ	雷の 雷	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
083	U	雷	グリ トラゴン	7	82	33	グランドブレス/34	雷鳴/0	氷 発動	瑪瑙消滅8	-
160	R	雷	ガイア	8	74	37	あれあれ光/32	雷鳴/25	待機中	瑪瑙消滅5	同名珍怪卡
073	L	雷	大地の雷ダイク	0	0	0	レジオン/アス	マンドルラ/1	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
078	L	雷	アレス	0	0	0	雷の 雷	-	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
091	R	雷	の 雷	5	65	39	雷鳴/28	雷鳴/0	氷 発動	瑪瑙消滅2	-
098	C	雷	森神の巨人兵	6	84	30	ア スキヤノン/28	G.M./10	氷 発動	瑪瑙消滅4	-
093	J	雷	ケンタウロナイト	5	63	35	ケンタスピア/24	レビリ/25	召還中	瑪瑙消滅1	瑪瑙消滅5
098	C	雷	マンドリル	2	16	32	マンドル/15	-	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
104	C	雷	ハマ コス	3	36	38	コソコソ/25	雷鳴/0	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
108	J	雷	グリーンモノリス	2	20	36	グリンビ /30	グリンビ /30	氷 発動	瑪瑙消滅3	-
113	R	雷	ガイアドラゴン	9	88	34	ガイアブレス/38	ビッグア スニク/0	氷 発動	瑪瑙消滅10	-
118	R	雷	スライム	6	66	28	スライム コン/0	スライム スワフ/15	氷 発動	瑪瑙消滅4	-
123	C	雷	ペインマンブル	3	32	35	ブルーペイント/0	ヘッドバッド/23	氷 発動	瑪瑙消滅3	-
128	U	雷	雷を 雷	5	60	37	雷の 時/24	雷鳴/0	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
133	U	雷	大地の雷	3	28	32	雷 時/10	-	氷 発動	瑪瑙消滅3	-
138	U	雷	ゴブリンの雷	5	56	37	キリモミアタック/25	ドーピング/0	召還中	瑪瑙消滅1	-
143	R	雷	ガフ	6	68	28	ヒ トル /25	ヒ トル /25	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
153	U	雷	雷の宝珠	1	12	34	エラートの星/0	-	氷 発動	瑪瑙消滅1	-
160	U	雷	ガイア	8	74	37	あれあれ光/32	雷鳴/25	待機中	瑪瑙消滅1	ライゲル入手。同名珍怪卡
169	U	雷	ゴウちゃん	8	84	37	ゴウちゃん/30	ゴウちゃん/30	氷 発動	瑪瑙消滅5	輸入特定密碼入手

光属性卡片

番号	属性	属性	名前	瑪瑙	HP	速度	Attack1	Attack2	SPSkill	Reverse	備 注
004	C	光	ゴルドスライム	1	28	35	レモンゼリー /12	-	氷 発動	瑪瑙消滅4	-

009	C	光	ユニコ	2	30	38	ユニコンホーン/17	—	発動：瑪納消滅2、	—	—
014	C	光	ケツトシ	2	32	37	ケツトシ スクラッチ/16	会得/10	発動：瑪納消滅0	—	—
019	光	レブラコシ	3	22	40	—	セントニードル/10	—	待機中：瑪納消滅1	—	—
024	C	光	サンダー・バード	3	35	39	サンダー ボルト/18	シム ティンガスタ/26	発動：瑪納消滅5	—	—
023	C	光	ホワイトナイト	4	62	38	ライトニングソ/12	ホーリー 乱舞/8	発動：瑪納消滅4	瑪納消滅5	—
034	光	ゴッドホエル	4	48	35	—	フラッシュ/20	ボディブラス/24	待機中：瑪納消滅0、	瑪納消滅3	—
033	C	光	グリフォン	4	49	36	神風アタック/23	高速飛行/18	発動：瑪納消滅6	—	—
067	R	光	ウイング・イー	5	54	35	大暴風/26	翼の乱舞/19	発動：瑪納消滅3	瑪納消滅6	同名召喚モンスター
049	光	スフィンクス	5	64	33	—	エンシメントフォース/18	エンシメントマジック/10	召還：待機中：瑪納消滅0	瑪納消滅4	—
054	R	光	ジンのランプ	6	60	37	サンダー・スター/12	神速/24	発動：瑪納消滅6	瑪納消滅4	—
059	光	聖天使テラ	6	62	38	—	セイントアロー/28	メギテシキョウ/10	発動：瑪納消滅6	瑪納消滅4	—
064	光	プラチナドラゴン	7	88	36	—	シャイニングブレス/32	フラッシュ/20	発動：瑪納消滅3	—	—
069	R	光	フルム・レ	8	69	42	聖騎士	クイックレスター/24	待機中：瑪納消滅	瑪納消滅4	—
074	L	光	天の神バード	0	0	0	フースオブゴッド/1	マントラ/1	発動：瑪納消滅1	—	五性神之一
078	L	光	トール	0	0	0	雷神の天鼓/1	神の祝福/1	発動：瑪納消滅1	瑪納消滅1	—
084	R	光	神速	9	80	30	神風/10	神風/15	召還中：瑪納消滅1	瑪納消滅8	—
099	J	光	サヤードール	3	11	36	降参り/10	—	待機中：瑪納消滅2	瑪納消滅2	—
094	光	リネア	7	70	35	—	マ・タスミ/10	ソニックカッター/6	発動：瑪納消滅8	待機中：マナ	待機中：マナ
099	C	光	ムニ	2	16	37	ムニ/14	—	待機中：瑪納消滅1	—	—
104	C	光	羽鳥	5	61	34	高速/124	ゴーレムビーム/18	発動：瑪納消滅2	瑪納消滅3	公開招募名称のモンスター
109	光	ゴールドモリス	2	20	35	—	イエロー・ビーム/30	ゴールドフィールド/10	発動：瑪納消滅3	瑪納消滅3	—
114	光	ハービー	0	0	0	—	エアカッター/1	エナジーボール/1	発動：瑪納消滅	—	—
119	R	光	天の宝物	4	35	30	神の祝福/10	黄金の降参り/10	召還：待機中：瑪納消滅	瑪納消滅4	—
124	C	光	ペイントマギック	3	32	35	イエロ ペイント/10	ヘッドバッド/23	発動：瑪納消滅3	—	—
129	光	ペイントマギック	3	48	35	—	キングの御前/15	キングの降参り/10	発動：瑪納消滅5	瑪納消滅10	—
134	光	天使の衣	4	17	34	—	天使の衣/10	—	発動：瑪納消滅3	—	—
139	R	光	蒼なる聖面	4	11	30	—	—	待機中：瑪納消滅	瑪納消滅2	—
154	光	天の宝物	12	34	—	—	タイヤの降参り/10	—	—	—	—
162	L	光	ジン	6	80	37	シンク/24	常闇/24	発動：瑪納消滅4	瑪納消滅4	輸入特定モンスター入手
167	光	天の宝物	5	54	35	—	マ・タスミ/24	—	—	—	同名召喚モンスター

番号	属性	属性	カード名	瑪納	HP	速度	Attack1	Attack2	SPS	Reverse	備考
005	C	暗	ブラックスライム	1	35	32	コピーゼリー/14	—	発動：瑪納消滅4	—	—
010	C	暗	スカルン	2	40	17	ボーン・メラン/17	—	発動：瑪納消滅2	—	—
015	C	暗	ダークエルブ	2	37	40	ブラックキッス/18	黒い翼/6	発動：瑪納消滅4	—	—
020	C	暗	カスネーク	3	52	32	グラシ/20	ヘルファンク/20	召還中：瑪納消滅0	瑪納消滅3	—
025	C	暗	ゴーレム	4	65	25	ゴーレムビーム/18	自爆/50	発動：瑪納消滅2	瑪納消滅3	—
030	C	暗	ブラックナイト	4	58	35	ダーク/22	デス乱舞/1	発動：瑪納消滅4	瑪納消滅5	—
035	R	暗	シャザン・ランバ	4	62	34	カオスマジック/25	スモッグ/20	発動：瑪納消滅7	瑪納消滅5	—
040	R	暗	ドッペルゲンガー	5	50	80	ドッペルゲンガー/10	ランダム/10	発動：瑪納消滅10	瑪納消滅8	—
045	光	暗	カ・コイル	5	56	35	ヒルム/15	カ・コイル/10	召還：マナ/14	マナ/14	—
050	J	暗	ケルベロス	5	55	38	地獄の犬/13	炎の犬/28	召還中：瑪納消滅3	瑪納消滅3	—
055	C	暗	サイクロプス	6	66	28	サイクロプス/10	サイクロプス/10	召還：マナ/14	マナ/14	—
060	光	暗	神の宝物	6	73	34	ヒルム/25	ヒルム/25	召還：マナ/14	マナ/14	—
065	J	暗	ブラックドラゴン	7	76	38	カオスブレス/35	爆発/65	発動：瑪納消滅3	—	—
069	R	暗	ヴァンパイア	8	75	33	サクリファイス/10	生命/32	待機中：瑪納消滅	瑪納消滅5	同名召喚モンスター
075	光	暗	神の宝物	0	0	0	ロードクハヘル	マントラ/30	発動：瑪納消滅	—	五性神之一
080	光	暗	ヘルセブ	0	0	0	暗黒/10	暗黒/10	発動：瑪納消滅	瑪納消滅	—
085	光	暗	ヘルセブ	0	0	0	暗黒/10	暗黒/10	発動：瑪納消滅	瑪納消滅	—
090	C	暗	イビルホーク	3	37	37	イビルホーク/12	翼の力/10	召還中：瑪納消滅1	—	—
095	R	暗	ホームンクル	7	58	34	まとも/14	まとも/14	召還：マナ/14	マナ/14	—
100	C	暗	デビデビ	2	18	35	デビデビ/18	—	待機中：瑪納消滅	—	—
105	光	暗	ネカコ	3	9	34	ネカコ/10	ネカコ/10	召還：マナ/14	マナ/14	—
110	R	暗	ブラックモリス	2	20	35	ブラックモリス/10	ブラックモリス/10	召還：マナ/14	マナ/14	—
115	R	暗	ドラゴンゾンビ	9	85	36	ドラゴンゾンビ/10	ドラゴンゾンビ/10	召還：マナ/14	マナ/14	—
120	C	暗	スケルトンナイト	3	44	34	デスシールド/21	バウ・ドレイノ/10	発動：瑪納消滅7	瑪納消滅4	—
125	C	暗	ペイントマギック	3	32	35	ペイントマギック/10	ヘッドバッド/23	発動：瑪納消滅3	—	—
130	光	暗	ペイントマギック	5	46	34	クインの御前/15	クインの御前/10	発動：瑪納消滅3	瑪納消滅12	—
135	光	暗	神の宝物	4	31	30	天使の衣/10	—	待機中：瑪納消滅	—	—
140	R	暗	神の宝物	4	13	32	天使の衣/10	—	待機中：瑪納消滅	瑪納消滅2	—
145	R	暗	インディ・フェクト	5	76	34	昇昇/10	昇昇/10	召還：瑪納消滅11	瑪納消滅10	—
155	L	暗	神の宝物	1	12	34	ブラックドラゴン/10	—	発動：瑪納消滅1	瑪納消滅2	—
161	光	暗	シャザン	4	62	34	カオス/25	カオス/25	召還：マナ/14	マナ/14	—
166	L	暗	ヴァンパイア	8	75	33	サクリファイス/10	生命/32	待機中：瑪納消滅	瑪納消滅5	同名召喚モンスター

番号	属性	属性	カード名	瑪納	HP	速度	Attack1	Attack2	SPS	Reverse	備考
101	光	炎	フレイムブラント	7	68	31	マクマフラフ/32	炎の力/10	召還：マナ/14	マナ/14	—
102	J	炎	ナガ	6	59	32	スネーク/20	スネーク/20	召還：マナ/14	マナ/14	—
153	R	炎	オカ	8	80	33	リザード/22	炎の力/37	召還：マナ/14	マナ/14	—
163	光	炎	オカ	8	80	33	リザード/22	炎の力/37	召還：マナ/14	マナ/14	—
148	光	炎	ドラゴンハンタ	7	71	36	ドラゴンハンタ/28	ドラゴンハンタ/33	召還：マナ/14	マナ/14	—
144	光	炎	双子の魔女アサ	3	30	30	ブラズマボ/15	ダーク/10	発動：瑪納消滅8	瑪納消滅5	—
149	C	炎	ゼファスライム	0	0	0	レネゼリー/1	コピーゼリー/1	召還：瑪納消滅	—	—
156	L	炎	双子の魔女アサ	20	100	30	双性神の力/10	—	召還：待機中：瑪納消滅	—	—
165	L	炎	双子の魔女アサ	3	30	30	神の力/15	神の力/15	召還：瑪納消滅8	瑪納消滅5	輸入特定モンスター入手
150	R	炎	タランチュラマタ	0	0	0	フースオブアース/1	ボイスンバインド/1	発動：瑪納消滅	瑪納消滅	—

用卡片去战斗解开元素的秘密!

表: 神龙+光之宝珠+暗5星ガヘギル

里: 风之女王

开始就使用神龙进行攻击,ガヘギル使用SP攻击,基本上能消灭1-2名。如果不幸神龙阵亡,风之女王就可出场,可为己方全体加上速度。这样就算风之女王也不幸阵亡,那剩下的己方两张卡有了速度保证胜算也很大,何况ガヘギル还有20%的即死效果。

表: 盘龙(7)+光娃娃(3)+光系4星鲛鱼(4)

里: 火骑士(3)+水骑士(3)

用盘龙首发,然后让鲛鱼+6速度,光娃娃+6速度6攻击,只要对方不是高属性我方就会占得先机。光娃娃拥有先制攻击技能,对抗敌暗属性卡效果非常好。当2张表卡阵亡后,里面的2个骑士的SP技能和反转技能将给予对方非常有效的攻击。本组合的明显弱点就是,如果对方首发的是高属性高攻击卡就会被破,而一旦被对手改变地形将光娃娃消灭掉后也会造成回天乏力。

表: 木史莱姆+木2星小蜜蜂+4星斧头地精

里: 7星女精灵+木1星史莱姆+4星木巨人

首先使用地精的“超近投”,直接消灭掉对手手中星级最高的怪兽,于此同时我方表面上最高的1星或2星卡牺牲。然后地精阵亡后木巨人会上场,又将等级最低的卡牺牲,给予对手50点的伤害。此时最初排在表面的史莱姆应该已经阵亡,女精灵会反转登场,给所有木系卡片加上回合数相同的攻击。由于女精灵是双属性攻击,其中木系攻击每攻击一次攻击力还会加5,所以剩下的不准对付。本组合攻击力和实战效果都很不错,最大的缺陷就是一旦遇到全木属性的卡组就会被完克。

表: リバイアサン(8)+蝙蝠怪(6)

里: クラケン(6)+空

此阵形可事先装备水属性宝石,总共需20点玛纳。

蝙蝠怪的主要目的是为了弥补水属性的弱点,リバイアサン和クラケン都擅长全体攻击,如果リバイアサン不幸阵亡,那么クラケンの反转攻击会显得更为突出。本组合的弱点是惧怕高攻击力的暗属性卡组,而且战术变化也相对单调。

表: 火焰领主(7)+

霸王花(5)+神龙(7)

里: 锤子哥布林(3)

/暗2头龙+火骑士(3)

此阵形可事先装备火属性宝石,总共需18点玛纳。霸王花的主要目的是为了阻止敌人配备水属性的卡片,而火焰领主每回合的攻击力都可以+6,坚持得越久就越厉害。本组合的胜率较高,爆发攻击力更高但是回复力较弱,但还有锤子哥布林做后备,也能起到防水属性卡片和清理战场的效果。

表: 螃蟹(6)+龙(8)+ケツシ(2)/ユ

ニコ(2)

里: 随意(1)+空+极乐鸟(3)

此阵形可事先装备高属性宝石,总共需20点玛纳。螃蟹的主要目的是为了阻止敌人配备高属性的卡片,ケツシ可以防上打BOSS时出现某些非常规攻击,ユニコ时如果螃蟹有阵亡危险那么可以让ユニコ代替牺牲,为螃蟹赢得战机。ユニコ牺牲后可以置作为主力,并配合极乐鸟和敌人作持久战,此阵形每回合可恢复8+6HP。本组合包含水、炎、光、暗4种属性的攻击,惧怕的是全木卡组及高攻击输出的暗卡组。

表: ドワーフ(4)/神龙(7)+木偶娃娃

娃(2)+史莱姆,1

里: トロル(4)+火骑士(3)+水骑士(3)

本组合属于投掷作战型,总共需17点玛纳。战斗开始后木偶娃娃要在第1回合加HP和速度,这样才有可能保护投掷手不受伤,以避免过早阵亡。由于超近投所投的是最高玛纳的待机卡,所以木偶娃娃会先向天神方向一张,然后敌人反击己方刀则是不会出现会阵亡,而トロルの飞投则是将最低玛纳的待机卡投出,所以史莱姆会受伤。里面的水骑士16攻击就可以有一回合55伤害输出的效果。基本上当トロル也阵亡的话那么敌人多半也已失去了3张卡了。而在里面放置两个骑士的做法,主要是考虑到利用大量玛纳做特技攻击击溃。火骑士也可改为暗属头龙,这样可在后期保持一定的回复能力。本卡原则上是在自己没有明显有



利卡组时作为主力替补上场,可面对任意卡组

唯一惧怕的是敌首发高攻击力的火卡,为此玩家也可考虑将木偶娃娃换成一张5玛纳的水卡,或是在木偶娃娃背后放一张能受水属性的ペイントマン。

表: ワルキューレ(8)+スフィンクス(5)+光

史莱姆,1

里: 无+双子女魔(3)+光娃娃[3]

此阵形可事先装备光属性宝石,用于玩家间的W-F对战。首先让スフィンクス登场,然后利用ワルキューレ增加的10+P和5速度以占得先机,此时无论对方上什么,都可以一招受身,将对方变成スフィンクス。如果此时对手再被变身而放弃战斗,那么即使自己有可能被对手先攻一下,也会因为随后有了加10+P和5速度的缘故。在接下来的战斗中己方会凭借HP的优势获得战斗的胜利。而这个漫长的过程要经过4回合左右。当スフィンクス阵亡后,再让双子女魔上阵,随机改变地形以破坏对方的地形战术,然后再加上史莱姆,此时已有35加5等于40的速度。无论如何都可攻击一下,运气好还可攻击2回合。阵亡后史莱姆出现,此时距离最初ワルキューレ上阵时一般至少已经过17,8回合,所以此时的攻击力应该是回合数乘以4加5,再加上光娃娃本身的5点,然后每回合还能加4,加上双子女魔的SP技能,对方召喚1-20P,消耗玛纳8,和高速效果,应该足够获得最终的胜利了。本组合不惧暗BUG组合,也不惧怕没招组合,是一个非常好用的卡组。要注意的是对手有防变身的卡或是比较常见的撒天使。撒天使由于是暗属性拥有先制技能,所以如果当ワルキューレ和其对战时HP低到不足以抵挡一次攻击那么战斗就无胜利可言。为此玩家可将双子女魔换为4星的龙系老魔グロウオン,这样凭借它的SP技能可使敌方先制攻击一回,而光娃娃则可考虑换为2星的兔子ムニエ。



秋风·七章

初·萌动

2005年9月中的东京，凉爽的风儿自每年一度地吹拂在那些为赶往游戏展而行色匆匆的路人面上。

在那个Wii前且被称作“革命”的时代，人们所看到的是遥控器手柄第一次公布。从来没有人会想象到，一台家用机的手柄会和电器的遥控器外形完全等同起来。陌生而具有冲击性的理念对于广大的第三方游戏厂商而言关注的表现仍然集中于期望的姿之上。N64和NGC的过去和现状令他们无法提供给人一点信心。人们所能看到的，是索尼公布的71家对应PS3的厂商，而虽然很多厂商具体的游戏标题未定，但从已公开标题和公布的游戏类型看，基本延续着前代PS主机的软件阵容，至少在日本玩家看来，基本已经总结了大部分他们玩过的游戏。

当此之时，还没有人去关注后两次游戏展会上，有多少厂商准备好的观众会兴致勃勃地拿起那个怪异的遥控手柄，体验试玩Wii游戏的。

2006年5月11-13日 世界第一游戏展会E3展仍然和前几个世代新主机上市之前一样，聚集了最大的宣传能量。

最终幻想13》、《合金装备4》、《V战士5》、《铁拳6》、《山脊赛车7》、《GTA4》等等，大量主机或双平台的大作影像造势宣传，使半年之后才能呱呱坠地的新生婴儿聚集了最多殷切期望的目光。而这个时候，在自己展区为玩家送上失落的黑球》和《怪物猎人携带版》试玩的CAPCOM，又为PS3送上一个不醒目的logo《怪物猎人3》。

当此之时，背负着次世代媒体规格决定成败的PS3意气风发，众多良辰踏踏而来，高潮公开了11月11日和11月17日这两个发售日，而售价参考新生的蓝光播放器，也在759800日元（20G）和499美元 20G，60G为599美元，这个



貳·成茧

2006年11月，在Xbox360这位绿色巨人领跑了一年之后，PS3和Wii同时分享了盛大的首发庆典。PS3日本首发两日的成绩为88400台，同期欧版数字为0.98比1。也就是说在这88400位第一时间购入PS3的用户里，至少有1600人左右没有购入任何游戏，换言之，至少在这个节点上他们更像是玩PS3作为蓝光播放器，而不是游戏主机或双平台的。而相对好的，Wii在日本首发的成绩达到了40万台，并且根据世界专家预测，在接下来的北美首发日里，任天堂会准备40万至100万台之间的出货，而PS3因为初期产能的严重不足，北美首发数量不会超过20万台。

也许，回顾PS和PS2的历史，首发时遇到的种种困难和不利也似乎已经成为惯例。不是成规不如人意，就是存货不足，延续迅速普及的速度。对于这一代，平平的首发成绩并没有引起足够的重视。在索尼看来，寄托着更大战略目标的PS3，定会像他的父辈一样，经历如虎平地，会带着游戏事业曲折走向新一波高峰。

今年E3展的缓慢增长，首开历史先河，无论厂商还是玩家，都感到了一丝不安。

完全认清自己所面对的现实。游戏软件的商业模式，和居高不下售价严重阻碍了他们的进步步伐，犹如一场噩梦，完全清醒时才发现身陷其中。实际上，索尼近期宣布的全面降价，我们要感谢的敌人，并非来自于游戏业界内部，反而是大部分玩家所忽略的与游戏产业完美的领域。HD DVD阵营的急息加强以及播放器价格的下降才是PS3终于做出破釜沉舟之举的功臣。无论PS3作为一款游戏主机，还是作为一款蓝光播放器，其售价的下降都是其成功的关键。在E3展上，索尼宣布全面降价，其售价将下降至199美元（20G）和249美元（60G）。这一消息在业界引起了轩然大波，因为索尼的降价幅度之大，甚至超过了微软和任天堂的降价幅度。索尼的降价被认为是其在游戏市场上的绝地反击，也是其在蓝光播放器市场上的重要举措。索尼的降价不仅是为了应对微软和任天堂的竞争，也是为了扩大PS3的市场份额，提高其在游戏主机市场的竞争力。索尼的降价也反映了其在游戏主机市场上的战略调整，即通过降低售价来吸引更多的玩家，从而提高其在游戏主机市场的占有率。索尼的降价也反映了其在蓝光播放器市场上的战略调整，即通过降低售价来吸引更多的消费者，从而提高其在蓝光播放器市场的占有率。索尼的降价也反映了其在游戏主机市场和蓝光播放器市场上的全面布局，即通过降低售价来吸引更多的玩家和消费者，从而提高其在游戏主机市场和蓝光播放器市场的占有率。索尼的降价也反映了其在游戏主机市场和蓝光播放器市场上的全面布局，即通过降低售价来吸引更多的玩家和消费者，从而提高其在游戏主机市场和蓝光播放器市场的占有率。

机来中，售价比之前下降了一半，而索尼自己心里也清楚，大降价势必会牺牲掉一部分利润。开发困难的硬件之外，最主要就是来自于对这个艰难起点的怀疑及作用的售价的抵触，同时作为蓝光播放器阵营的中坚，PS3也承担着重要的价格参数。索尼没有采取任何措施来阻止蓝光播放器的定价，所以，即便在E3展上，索尼依然保持镇定地不肯放下那套高贵的面具。我们甚至能听到关于PS3定价并非主要问题的讨论。

从499美元到60G的降价，从欧版名义上降到了实际捆绑两张游戏和两个手柄的400美元，我们可以看出，索尼比任何人都要明白当前最大的危机除了软件阵容的匮乏之外，就是如何使主机价格尽快回到正轨的轨道上。HD-DVD的普及直接导致了索尼打开了一个口子，却带来了水泄的关口。

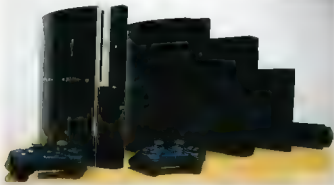
2007年10月6日，索尼宣布40G版的PS3于10月10日率先在英国上市，售价299英镑。而原先捆绑两张游戏和两个手柄的400英镑，降至349英镑。2007年10月9日，在任天堂发布会上，索尼宣布11月11日起，将在日本发售40G版的PS3，售价为399800日元，这个售价，几乎等于当初PS2的首发价格，因此这个日期也被人们看作是PS3真正的“处女日”。

实际上降价的公布是延续以往降价声明而来的，在欧版全面降价之前，先公布欧版联动效应，但日版的接近，却让人们产生了一种错觉，2006年的经验告诉人们，在任天堂的发布会上发表上一定有什么惊人的消息，才会令索尼仓促宣布降价。那天，关于PS3降价的传言，完全被淹没在任天堂发布会的不安和冲突中。每个人，都在等待着。

叁·蜕变

10月10日的任天堂发布会在所有熟悉的步调中进行，对销售成绩的总结，对软硬件销售趋势的概括和寄托，对本社大作和周边的进一步公开，对Wii系列销量增长的介绍。

对于任天堂自举重而言，人们所看到的是，一个巨大的，并非来自于游戏业界内部，而是大部分玩家所忽略的与游戏产业完美的领域。HD DVD阵营的急息加强以及播放器价格的下降才是PS3终于做出破釜沉舟之举的功臣。无论PS3作为一款游戏主机，还是作为一款蓝光播放器，其售价的下降都是其成功的关键。在E3展上，索尼宣布全面降价，其售价将下降至199美元（20G）和249美元（60G）。这一消息在业界引起了轩然大波，因为索尼的降价幅度之大，甚至超过了微软和任天堂的降价幅度。索尼的降价被认为是其在游戏市场上的绝地反击，也是其在蓝光播放器市场上的重要举措。索尼的降价不仅是为了应对微软和任天堂的竞争，也是为了扩大PS3的市场份额，提高其在游戏主机市场的竞争力。索尼的降价也反映了其在游戏主机市场和蓝光播放器市场上的全面布局，即通过降低售价来吸引更多的玩家和消费者，从而提高其在游戏主机市场和蓝光播放器市场的占有率。索尼的降价也反映了其在游戏主机市场和蓝光播放器市场上的全面布局，即通过降低售价来吸引更多的玩家和消费者，从而提高其在游戏主机市场和蓝光播放器市场的占有率。



价格线之上。

和前代一样，集结了众多重量级的第三方大作，借助PS2成功经验，捆绑发售竞争于光媒体规格的播放功能，与Xbox360正面碰撞的网络功能架设。

当时谁又能想到，一年之内，那个桀骜不驯的PS3王座开山功臣会黯然离去。

当时谁又能想到，次世代游戏的颠覆变化，会变得如此激烈而令人不知所措？

而战的缺席，并没有影响今年年末Wii的冲击力，反而因为即将于12月1日发售的《Wii Fit》而提供更大的推力。之前所有人都相信《Wii Fit》是作为2008年Wii的第一兵强马壮，为软件阵容有所加强的PS3继续压制的。这两个同样属于千万级收入作的位置调整，却出任任天堂 心想在今年年末结束战略的决心。

而Wii Wave的公布，与NTT携手全面推广网络联机功能，以及《FF水晶编年史》、《口袋妖怪牧场》的公开，可以说就算是网络服务方面，任天堂也不甘于置身事外。而Xbox Live以及PLAYSTON STORE作全面对比。

意外的是，这一次发布会上没有如广大玩家期待的那样，出现塞尔达的操作，众望所归的《口袋妖怪》续作，也是以类似的方式呈现在NDS上。而《马里奥赛车》和《Wii Music》的双管齐下，配合延后了的“大乱斗”，也昭示了任天堂在明年安排Wii软件阵容的步调。

然而，这一切与随后的一段简短影像及一个简单的LOGO相比，带来的冲击可以忽略不计。怪物猎人3的转战在网络上引起一场腥风血雨，狂猎者与狂怒者都将最大的激情投入到争论中间，似乎，怪物猎人3的叛逃是足以撼定世代最后格局的最終利器。

也许，对于Wii玩家来讲，MH系列并不会有过

量，早被国厂商们的言而无信降低了含金量。正如一些人直到现在还在为在索尼TGS上13的“独占”字眼只是表面文章一样，这一次的独占事件还是被人用种种方式来作猜想和预测。最重要的是，这个字眼还来自于最没有诚心的CAPCOM。

生化系列独占的典故可能将永久性地成为游戏历史上的经典笑谈，更有人翻出自《生化危机·维罗尼卡》以来的每一次变节，我们可以发现，CAPCOM的不诚信并不局限于“生化危机”系列，《快打旋风》、《杀手7》、《恶魔猎人4》甚至包括《战国BASARA》这样完全在PS2上异军突起的投机作品，他的原则几乎就是没有原则。我们看到的不仅仅只有对弱势主机扶植后，又向主流主机投诚的双重背叛，我们还可以看到完全为圈钱而做出的无理要求移植之禁的《生化危机4》Wii版的空手而归。CAPCOM就像一匹嗅觉灵敏的饿狼，只要在空气中闻到一丝血腥气，就会义无反顾地扑向那个方向，而不管会出现的是怎样的食物。

从作品本身思考，这个“独占”的变故也令人有些费解。无论CAPCOM精湛的制作品力是否能很好的契合传统和体验双重标准，每个为MH付出过十年心血的玩家，都深知操作的精准和严密几乎是MH生命的全部。我们根本无法想象类似《战国无双Katana》那样的光枪式操作。我们更无法想象，简单的挥斩动作如何适应各种武器器械的操作变化。战国无双Katana的失败，固然有作品本身平庸的因素，而主要来自于用户群体的不迎合，也没有出现无良玩家对Wii的追随。那么这些习惯于PS2上杨威者PSP该退的玩家，又怎么会为了MH而跨入到Wii的阵营呢？同样融合《Katana》、《索尼克·秘密指环》、《极品飞车》的销售成绩看，主机的Wii玩家是否会有兴趣或者有意向加入Wii的行列呢？

事实上，我们出于自己的立场和角度，关心的更多通常是我们从中得到些什么，而忽略了一个更为重要的问题，那就是CAPCOM的这一次变故可以从中得到什么？

毋庸置疑，MH系列已经打上了强烈的PS烙印，部分开发人员来自于PS0的束缚注定这个独占游戏系列是完全违心向隅。的眼前在PS2上的操作，销量从二十几万上攀升至五十万左右，只能说不过不失，离国民化ACT大作的距离还是很遥远的。但是在PSP上优异的表现，使得该系列的游戏第一次在任氏为主的市场上大行其道。固然，360一样可以完美地演绎《蓝龙》、《信长转世》这样的日式RPG游戏，但是

是主机无论有多少游戏支持，所形成的基本风格所对应的市场也是相对固定的。也许任天堂的主机是几十年如一日最标准的日式主机却被全世界所接受的典范，然而在其纯粹休闲娱乐的游戏理念下，至少这一代的主机和核心向的MH是如此的格格不入。无论因为主机普及而带来的用户基数有多么大，针对人群分布的密度更能影响一

软件的成绩。虽然目前PS3的销量仅仅达到Wii的一分之二左右，但我们依然能够相信，延续在PS系主机上的《怪物猎人》，在销量上决不会低于在Wii上推出的结果。

一款软件，除了要适应主机用户土壤以外，本身所能起到的推进和渲染作用也是一个成熟的游戏厂商所考虑到的问题。诚如很多人所言，游戏厂商的一切运作都是为了追求最大化的利益。然而，正是为了本身市场回报和将来利益上升的空间，一些看起来有违“常规”的运作也是必要的。NGC时代，生化危机系列转战的决定不是由某一个个人就可以做出的。每个公司的招牌作品的每一次动作，牵动的都将是相关联的很多因素。无论NGC时代依靠《飞龙骑士》、《永恒黑暗》等作品培养起来的成人化游戏的包容性，依然无法改变任氏主机松有传统的年龄适用的纯粹游戏氛围。生化系列，包括NGC添加上了一些看起来格格不入的重影，但是今天Wii上出现《教父》、《孤岛惊魂》、《巨鼠岛》乃至于《侠盗猎车手》这样的完全不适合青少年的作品，生化系列所起到的潜在效应也是不容置疑的。

三台主机之中，Wii的网络环境相对不够完善，除了资讯和下载之外，与Xbox Live和PSN在对战上的便利性相比，玩家之间的联机功能是不足一提的。广大MH玩家受到3转战Wii难以理解的原因之一，也来自于这方面的担忧。但同时我们也能够看到，借助与NTT的合作，未来Wii的网络环境将得到大幅的改善，而假设目前尚未公布发售日的《MH3》将成为第一台Wii网络联机游戏的代表，无论是对于Wii网络功能的应用还是本身品牌形象的进一步提升，都是大有裨益的。我们不会忘记《梦幻之星Online》当初在DC上的首先先行时使家用机也跨入到网络对战的行列，也正是这款游戏成为大的单机玩家熟悉了web money、服务器、工金等等网游的概念，也正是《PSO》的初期培养，才使偏离正轨的《FF11》却反而成为网游界中屹立最久的一作。

商战并非只有金钱大战，用户自己的拳头商品去给硬件试金的作用。系列品牌形象的上升在过去逼入人群之中建立认知程度，这些都是重要的。在这些直接间接的作用下，如果能够获得硬件商优惠政策的扶持，以及综合评估价格下，转战平台之后带来的各种直接或间接利益的总和能够大于延续过去的平台方向时，对于移植甚至移植，自然也就成了一个低俗的理想策略了。

CAPCOM对于移植的说明是PS3游戏的开发成本过于昂贵，所以才转向Wii的低端平台。然而，这条理由却完全无法解释为什么会有《失落星球》、《湾湾广城》的转战开发计划。虽然百万的销量给这两部次世代作品提供了最好的回馈，但在开发之

多地失策。作为万物的MH玩家集中在PS2，即便是作为前线的PS2，MH所受到的欢迎都远远不如索尼玩家带来的更多。漫步国内外的每一家游戏店总可以看到埋头于联机乐趣中的玩家们，而在日本，一场又一场的格斗大赛也将这股风潮推上准国民游戏运动的高度。

过去的操作习惯和对熟悉环境的依赖，使不少MH玩家对Wii的操作是否适应提出了疑问，也有不少玩家对降低游戏表现力的低端移植方向表示反对。然而，稍加思考，依然用若其事的语气告知所有的反对者，CAPCOM已经这么做了，而且因为昂贵的开发费用，PS3甚至连共享MH3的资格也被剥夺，成为Wii完全独占的作品。

无论过去对于Wii是否已成为主流，无论对于第三方究竟会不会顺应时势而将招牌作品移植Wii的争论伴随了多久，MH3的事件至少已成为一个开端。没有任何人能够否认，他登临Wii之后将要产生的推进力，会使Wii的用户层增加更大的包容性，由此带来的市场占和针对用户群，也将为其他第三方传统游戏的移植和开发提供了一个群众基础。

这一次相比起2006年的E3，CAPCOM以自己旗下一个新定系列的标题，确实夺去地成为任天堂发布会的明星和焦点。

肆·逢源

在如今的年代，“独占”这两个字所带来的分



初所作的成本核算里,相信CAPCOM自己都不敢作如此乐观的预计。而相对于玩新游戏的玩家,M4在视觉效果方面能够吸引它固然很重要,但广大的M4玩家所要求的作作的进步,必然主要在于系统图的复杂和游戏要素的增加,并不完全在于画面画面是否有次世代级别的表现。在这点上,(D9)的实例可作为一个佐证。降低开发成本,培养新的游戏人才,成为V6网络对战机实现的先决,在此基础上再提高主机机的竞争局势,尤其是PS3的稳定性,更有把握地推出系列的新革新,相信这才是CAPCOM的意图吧!这系列有了。

是的，和2006年E3宣布Mn3进驻PS3相差无几，这第一次跳进的游戏一代出了段高亮度的影像和LOGO之后，我们就看不到有看到任何实质性内容的公布。而根据之前CAPCOM的种种迹象以及我们对他们下的“品行不端”的论定来看，看到发售之前 甚至到真实发售之后，我们都不敢说这个“ONLY”的有效期能有多久。但是这个假借名义下达到实际意义的非正常手段的案列，这个个人可能会挫伤自己入气商品销售成绩的案列，却使我们清醒地看到了当前的文化时代战局，真的不是纯粹的标题党制造和决定的事情。

伍·起点

MM的风波引发了网络上最激烈的争论，其实对阵双方都明白，这个系列虽然对于百万猎猫来讲是任何主机主的成就都要重量的事情，但是对于各自拥护的平台，所起到的推动作用，依然是象征大于实质的。之前的一个预测从此也被打入了冷宫，那就是所有人都明白索尼宣布降价只是出于自己危急局势的需要，而和任天堂的发表会没有产生太大关联了。

无论网上的人如何炒作, P53各种芯片成本的估算都是一些无中生有的猜测, 虽然未必准确, 但至少不会犯离谱的错误。高昂的成本是毋庸置疑的, 参考晶圆制造厂商的一般售价可以大致推断出。索尼最近还公开宣布降价, 除了要弥补索尼阵营的整体利润外, 目前索尼的财务情况也是最近还不肯真正祭出降价大旗的重要原因。十年来首次向银行贷款80亿日元, 出售几乎全部的非半导体资产, 因为P53上市以来的2000亿美元亏, 甚至包括为了赎回回购而支付的2250万美元的巨额罚金, 都使整个索尼集团背上了极为沉重的负担。因此它之降价肯定不是成本压垮了, 新的价格势必会因SCC在软件销

售上的亏损进一步扩大,如果没有因此换来PS3市场占有率的迅速上升,并且软件销售局面逐渐打开的良性循环,后果可想而知。

距离一年之后，2007年的11月11日，可以视作PS3的又一次首发。而这个一次首发是建立在以责任

实和重新定位自身的基础上，若干年前，松下涉足游戏领域的战略，与今天的索尼别无二致。从电器厂商的角度来看待一台游戏主机。同样当时是强劲的游戏机，同样植入主流媒体规格的播放终端，同样接近8万日元的高端产品的定价，同样缺少的内容。唯一比松下幸运的是，索尼至少还有依靠过去二十一年积累下的庞大群众基础及其中不可破毁的口碑。在经历这一切也使得索尼得以演现实之愿意将起点成为了可能。

正如平井一夫在TGS上的获奖演讲那样，一个游戏硬件厂商如果看不清自己产品首先应该是游戏制造商的话，那么遭遇到的市场失败是不可避免的。久多良木健在当初PSX计划败退之后就应当认清这个事实，可惜的是，因为PS2胜利果实的光环遮蔽了他的视线，他看不清自己的失败完全无关投入力度的大小，在次世代平台的根本战略上重新走了一次高端路线，造成的负面影响和产生的代价，不光要他自己，而是整个SCE，整个索尼集团都要去承受。

再来检讨一下规格主机实现的优化、硬盘降低、usb接口减少、去除网卡等简化,其实它表明没有实现多少成本的压缩,但由此推广的性价比也表明了SCE大度性PS3销售,游戏主机本色化经营。PS2期间借助人气性硬件 及 游戏 大 牌 影 音 同 题 的 帮 助 下,达到了连续一周的销售高峰,但11月11日推出新色、降低20000日元(PS2也重新回到广大消费者手中) 游戏主机功能提升,价格提升到了新高。虽然与竞争对手主机相比,2007年4月,PS3的软件销量与硬件销量还是重要指标,但游戏及,但是强大的品牌认知程度加大,性价比的落差变大,至于 会 在 这 种 强 势 期 得 到 强 势 性 售 的 机 会,不至于马上出局,那么随着游戏 业的 上升 和

方优秀软件陆续的发售,缓慢的良性循环也许会帮助PS3走出困境

然而，即便是如此诚恳的大幅降价的举措，还是有很多玩家难以理解。取之于P52游戏向下兼容功能的理由。他们会觉得，保留前世代兼容，忽略下一代兼容两所未闻，是严重的倒退行为。甚至可以理解为文化福利工程。索尼方面的解释是由于时间



和开发人员的期望, 某些软件模拟的方式无法做到。同时顺带几款PS3软件的现状。然而对比上RX360我们不难看出这根本就是“个烂货”罢了。软件模拟而实现向下兼容, 可以像微软那样分批分序的予以实现, 而且这种联动方式更可以根据新作开发的需要, 在特定时间点上加强对上世代软件的支持。所谓的耗时耗力实际上是不存在的, 我们只是站错了队。应该外推出去PS3本身的范围, 看一看目前游戏平台的竞争局势, 才能追索出真正的原因。

相比较过去，目前的游戏平台竞争的时代，已经便是软件竞争为主的年代。台湾索尼公司，即便以廉价阵容配备为强大的XB0360，依然未见知所有游戏在此集结。而NDS长期在销售榜上占据大部分前列位置，和每个月在长单一发售数量的现实，相比之下家用机的成绩实在是不够理想的。而对于索尼本身，PSP所达到的2400万销量上的佳绩却成为目前鲜可听道的亮点。不过上月索尼董事长兼CEO的辞职，PSP在强失的海外市场陷入的困境在于和PS2软件上的上接近。然而随着输出机能的增长和制作技术的成熟，PSP可以最大限度地承接移植索尼整个PS2市场游戏。而随着PSN下站功能在PS和PC上的实现，PSP将迎来越来越大的利益。台移植游戏在手游市场有限，限在PS2上移植游戏不但要以低价，而且游戏可能不经过下进行，这个价格与模仿PSN的体验感相接近的出口已经将要完成，这个趋势，而价格有超过300欧的硬件阵容将会使使用户PSP取代过渡的PS2形成长期的垄断力。从这个意义上来看，丰田、本田等使用PS2的生命力也成为低迷的索尼尼古拉一个体系生存的策略。

与前两个时代，任天堂因为全力以贯自己的现实与索尼进行游戏平台机器的竞争，因此导致自己的市场份额一代一代衰落。这次任天堂决定走险，完全不按牌理出牌的非常运作却使他打开了前人都未曾企及的空间和达到了笑傲江湖的高度。第一代PS2的对下屠杀，也是PS2成功承接PS阵营群的一战功绩之一。而在这代里，任天堂有了太多急转直下的不利因素延后，有了PS2这个黑头聚集任天堂却已成了日后的索尼品牌的成功品，聚集着诸多不利的PS2也为了自救本身，改变完全轻率走X战略的

时候了。

从2007年11月11日开始 P53又重新站在了一个起点之上。虽然他的起跑线已经落后其他两个对手整整一圈 虽然他身上的重负仍然没有全部减轻,但是正视自己 认清现实 随时 定会给索尼一个满意的答案。



陆·彼岸

目前欠世代 之间的对话 在两个层面上上最利碰撞。对于W和XBOX360而言 是销量领头羊的位置保持和夺还之间的战争；对于PS3和XBOX360而言 则是软件阵容的保卫和掠夺之战。无论哪一方的战局 都难以预料而又分外激烈 而身处这两场烽火中心中的360 无时无刻不旋转着烦躁的火花。

在PS3出现和推出后 索尼的同伴 在微软之下却出现了两个令人惊异的小插曲。第一是在全世界为《光环3》疯狂至今的索尼美国 微软公布B.N.G.I.E将以独立制作公司的身份 与微软展开日后的合作。而之前在9月末 制作《世界街头赛车》系列作品的Barre Creations也被Activision完全收购。

光环3系列与《世界街头赛车》分别代表着Xbox系列主机上射击与赛车类作品最高制作水准 也是今年微软秋季战役两个重要的开门兵器。从成品游戏的素质来看 分别达到了系列作品的最高峰。无论是画面表现还是游戏内容 都做到了最大限度的呈现 相比索尼近期两款第一方游戏的素质 这两款新作可以说是一代主机主机上第一度软件的表现水准 从某种意义上讲 也确实对索尼自己的一个总结和开大之作。

这两款游戏先属于微软的子 其制作方为独立的第三方 无数人都把目光集中在索尼 索尼能确保在Xbox360上 是索尼自己的制作 然而目前对两家制作公司高 且 但这两款Xbox360的绝代战魂和辉煌 索尼从未来看 微软是绝不应该放过的。对于索尼来说 无论受到微软多少直接或间接的影响 一个独立于平台厂商之外的制作公司为了生存 多少平台开发是必须选择的 而对于这两个贴上了helo和gears标签的游戏 除了这两个名字之外 还有什么能够吸引他们取得初期自发展展的成绩呢？所以 很多人开始幻想 “光环”这个标题能在其它平台 尤其是PS3平台上出现。如果这种幻想变为现实 那么PS3或许为比当年七百万销量的“古惑狼”在北美上市上登榜 比世嘉的LOGO出现于PLAYSTAT 0N2之后更令史册铭记的事件。

然而 有一些蛛丝马迹也是和这两个举动有一些关联的。其一是流传很久的有关NDS版光环的传言 甚至已经流传到公布者自认不讳的地步。其二 我是在IGS即后突然出现的《猎龙》NDS版的开发计划。MistWalker是完全独立的第三方游戏厂商 但负责坂口开发《猎龙》以及《失落的神殿》(Soul Calibur)的资金 都有赖于微软的大力援助。像这样依靠一个明显制作人撑起来的 公司 接触任何一家游戏厂商的资金援助 交换条件则很难摆脱一定程度上体现该硬件厂商意志的结果。“Wii60”的设想是经典典型 即便有一定的现实性 也是微软单方面意愿而已 但是至少承认主机市场竞争的微软 也绝对不会忽视PSP入门用户的进入到掌上娱乐终端竞争的核心理念 而相对于目前家用机产量庞大 上世代都即将退场的索尼 唯 的活力之源如果受到遏制 那么对于微软这个死敌而言 也能够增大对索尼的冲击 作为家用机平台是自己

TV游戏事业全部的微软。“Wii60”的双赢模式只能是互补不重叠的模式 即便有心驱虎赶狼 也定是在战火蔓延得不到自己身上的地带。依靠NDS来进一步压制索尼的市场份额 无论这是不是自己的意愿 起码对于索尼来说如眼中钉的微软来讲 是最乐意看到的事情了。(光环)NDS版的试水其实程度我们尚无法预料 然而 这一Xbox代表作品一旦替是NDS 对于微软的家用机事业不但没有任何冲击 反而能借助于国民政化的主机兼容扩大品牌的影响力 挽回的也是微软品牌在日本消费者心中的地位。

然而 无论W和这两个平台的定位和战略风格有何差异 不同甚至对立 随着W和任天堂的推出 任天堂的参与也都在表明 他们已不愿意在竞争市场化制之一 个角色了。Wii已经不断的公开 多达100部游戏下载的预告 乃至NDS游戏试玩甚至成品的下载 表面上是针对那群直接对PSN的PSP 实际上也将竞争的矛头指向了Xbox live arcade。

Xbox360和PS3虽然 任天堂的参与 但是 在网络 游戏方面的成绩却有点互补。光拥有多少精致画面 却没有多少制作成本的优秀作品在Xbox live和PSN上得到了最大的回报。而对于很多中小厂商来讲 通过制作休闲游戏的制作来积累原始资本和制作经验 也是他们成长过程中一个最为重要的启蒙。即便是大厂如SE 在次世代游戏制作成本成倍上升 而传统游戏市场规模却在萎缩的现状下 多个厂商争抢的空间 却也是在更新成分的竞争力 之风下一个名利双收的绝佳选择。

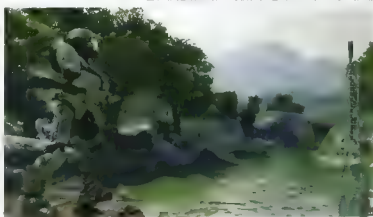
在中国网游工业的井喷之前 休闲网游产业作为一个新兴产业 帮助W找到了一个活力充沛的盈利点 而随W的普及 休闲网游产业轻松跃乐的蓝海用户的加入 也使得W和PS3在休闲网游方面的竞争力 越来越强。但是 休闲网游市场的发展 却快的产品市场方法 休闲网游产业的大作也受到了 更多的关注和投入 第一个可能 却是A 和其他几个公司定位的区分更趋明显。“MH3”和“FFCC”两种方式的试水 可能潜在的风险和投入投入成本的极大悬殊来看 结果的区别是显而易见的。今年年末 《灵魂能力传说》以及《生化危机 安布雷拉周年纪念》的销路表现 将决定日后第三方对开发W的态度。在这个关口下将W完全 休闲网游游戏收费大战的竞争 我们只能期待 任天堂追求的沙汰下行的最大。而实现这个利润最大化的手段还是将自己的优势发挥到极限的程度。至于 是否合时宜包含性越来越远的结果 恐怕任天堂

却未必当作主要担心的方面了。商业的原则永远遵循着发现 延伸 再延伸的轨迹。一个公司的冒险经营 就是另一个公司生存的旋律。向往者游向成功者的岸边 一路上要经历多少礁石暗礁导致覆灭的危险。而一旦登上彼岸之后 很多人却又会诧异地发现 满天的彩霞之下 他人又会乘着一 面薄浪淘沙的白帆 向另一个星月辉煌的彼岸游去。

柒·秋夜

落叶 总是随着萧瑟的西风 在一片感伤凄凉的寒夜中 没有人能够说清 这油然而起的感伤 这激起凉凉盈袖的惆怅 究竟是為了感失去 还是希望失去 夜寒风

对于一家硬件厂商而言 都有各自亟需解决的问题。降价之后的PS3虽然回到了消费者的心理价位线上 但是没有跟上的软件阵容却降低本身价值的推



1. 产生了一些折扣。目前 微软做出的最大调整的努力 应该可以引起一些安抚恐慌情绪的的作用。然而 对于《MH3》流失的现状 对于XBLAM和SE表面的实质性的调整 2008年之春是否是PS3的复苏时期 尚需要实在的成绩来证实。

Xbox360在软件阵容上达到了横纵双向的巅峰 然而对于下一个将在今年来将自己能全部放尽的承诺 对于一个使两位心腹重臣今后不再地对手于自己的平台 对于一个提前透支经营一年却优势尽失的平台 对于一个成为史上最严重质量问题灾难的平台 2008年整整一年 还有多少剩余的销量和利润可以“在 光环”灼热的火花中 点燃又一次辉煌的辉煌？

W成为目前名副其实的次世代领先者 我们也看到《MH3》为富有的传统游戏 将迎合千万拥护者的呼声 逐步聚集到这个风云变幻的身边。然而 表面的辉煌之下也依然无法改变近期销量连续下滑的事实 虽然大众改变意见用户是否能够连乘 而传统游戏的来源 依然不被广大的第三方厂商视为正统。而本身不可不叹为观止的利润最大原则 也使它成为为第三方提供更大空间的宣言 仅仅只有口号而无实际的举措。

厂商之间激烈的竞争 最终得益者只是广大的玩家 然而在这种残酷的竞争之下 我们坐享其成 被盛宴的满足之后 也不得不面对将有离去者的事实。故入步履踟蹰 且行且止的身影 早已黯淡在昨日血色黄昏 而我们 却唯恐只有在秋风渐起的时候 用那一丝悲意惹起的颤抖 来珍惜现在的拥有。

谨此而已

试图预言未来的人们 最终会被未来嘲笑

股票的故事

近一年多来，国内最受瞩目的热点话题无疑该算是如火如荼的股票市场了。据说每个人手中都有一个投身的股市中搏杀掘金，就连笔者这样素无理财知识的人也按捺不住寂寞投身其中并小有斩获。过去常听那些是水的某国内著名游戏BBS，以行许多各门各道的网民们经常整日价围绕句词与争短长，自从股市大热后，居然出现了一些昔日老死不相往来的竞争对手争气和在财经板块共同探讨股市话题的祥和景象，有的甚至因此心有戚戚而化干戈为玉帛。此情此景，不得不让人感叹金钱的巨大魔力。

2007年9月26日，任天堂股票收盘价为每股69400日元，总市值达到8.41兆日元（约合735亿美元），这家日本企业仅靠余人的百年老铺已经超越NTT成为日本总市值第二位的上市公司。另据推算，前任任天堂社长山内溥由于持有约12%的股份，其拥有约80亿美元以上资产，已经超越SOFTBANK的孙正义成为新任日本首富。

一个人在功成名就多年后却登上了生活的巅峰，这大概算是人生最大的幸运了。山内溥的传奇生涯完全可以以“贵人之厄”来概括：从横滨平民、鱼本茂、儿岛，实乃至今日的任天堂。但是许多人在羡慕其荣华富贵的背后，却浑然忘却了至关重要的“识人之明”，任天堂的发展道路充分证实了成功企业家的经营王道就是善用人才。最近在日本业界功业回顾的东西，笔者重新回顾了近五年来许多外界对于任天堂和山内溥的相关讨论，其中曲折变幻之处，实数人眼目眩目之发出国人的微笑。

2002年，山内溥自任之时，正值任天堂最辉煌的时代，其市值比两年前已经足足缩水了大半，当时许多评论家断言

仅仅数年间的工夫，山内溥已经由当初年老昏聩的独裁者摇身一变，成为了慧眼识人的睿智长者。

山内溥让名不见经传的毛头小子田端接班是最愚蠢的自杀举动。野村证券著名分析师还评价任天堂经营保守过时，预言今后将处于严重衰退的危机。仅仅数年的工夫，山内溥已经由当初老当益壮的独裁者摇身一变，成为了慧眼识人的睿智长者。至于任天堂，时下证券投资分析师争先恐后的竞相追捧，而那位野村证券的“资深”分析师也竟然忘却了过去的未雨绸缪。入超预言任天堂股价2008年将达到100万日元的天价。正所谓“破晓万人推，墙内众人推”，任天堂最大的竞争对手索尼如今的评价却由过去众口一词的创新革命转变成了保守封闭，更令人始料未及。

近数年以来，国内外游戏BBS上自称任天堂者与日俱增，哪怕有些人现在不曾拥有什么任天堂主机，过去更没有什么任天堂游戏，却俨然与胜利者共沾沾光之意。至于现在敢于公然自称索尼的铁杆PS玩家，显然声势已经远不如鼎盛之时。想想NDS和PSP曾经发表之时，位所谓的任天堂爱好者日以任氏败局已定，急于重新证明自己的“敌立场”，居然明目张胆下撰文数千言声讨该铁杆玩家十余年的罪行。那人前事已经如烟云消散，然而电子竞技这样一个休闲娱乐项目居然可以玩到这种上纲上线的程度，至今依然让笔者费解。

任天堂口碑的起落不由让联想起现实中的任天堂人。笔者公司的一个新工作不久的年轻同事在2000年初上海房价还未大涨时贷款数十万购入两套总价上百万元的房产。由于他全家月收入尚不足8000元，背负沉重还贷压力，当时公司劝他请者自己为“疯子”，许多人见其影迹远避之，生怕沾上什么晦气。但随着，房价节节攀高，该人的身价随之急升，按揭后，同事间对他的评价也发生了180度大转弯，人们纷纷赞扬其有远见，有商业头脑，只恨当初没有追随其行动。

“投资股票是投资未来”。曾经有位国外经济分析家曾经对炒股做出如此精辟的诠释，炒股固然是对企业未来发展趋势预测的投资行为，而未来往往是无法预测的，例如能够准确预见到今日任天堂和索尼主客易位之势的人，恐怕真是凤毛麟角。这其中确实涵盖了太多的偶然和必然。人和神的最大区别在于，人们无法完全预见未来，只能通过眼前的现状进行展望和估量，因此难免会发生偏差。正如贝利评球已经成为搞笑人的笑谈，即便这样一个精通专业的人士在预测未来时也会笑言百出，更勿论凡俗之辈了。不过众人在对待贝利评球问题上完全报以善感，并未见有必须回避面对之行径。又诸如

野村某著名证券分析师那样的角色，也并非因为严重失言而导致下岗。作为游戏媒体的从业人员，往往也只能根据所知现状展望未来并进行布局，必须客观理性的态度来看待事物，如果纯粹出于商业盈利目的而胡蒙善感，甚至皮里阳秋的做表面文章，往往会因此失去准确的判断能力，其职业操守更值得商榷质疑。（新报社）创办人陈纪尧先生曾经说过：“我不敢保证自己的每句话都是正确的，但我敢保证自己



每句话都是发自内心的。”这段话完全可以作为所有媒体从业人员的座右铭。笔者最近经常看电视台的财经节目，发现真正受到追捧的分析师往往都是那些观点鲜明的人，或者多客观，让观众一目了然。那些事实证明其中不乏智者，却也并未有太多善感。相反，那些观点模棱两可的分析师们，经常受到冷落，往往很快就被人们遗忘到彻底销声匿迹。

最近，听到了两则和游戏业有些关联的日本股市趣闻，未必有什么教育意义，只不过想借此说明一下世事无定数。有一位退休多年的老人曾经做过投资索尼旗下股票获利数十万日元，他志于此东旭发展的笃信无疑。1999年索尼股票进行了增发折价，老人因重病生命垂危，他为防止生性喜好挥霍的独子在身后立即抛售股票，特立下遗嘱声明只有当索尼股票涨至每股40000日元时其子才可以动用帐户财产（当时约24000日元每股）。不幸的是，老人身故后索尼股票并没有如预期那样上涨，反而不断跌落，最低甚至跌破了每股4000日元。儿子见状继承财产遥遥无期，遂上法院要求撤销其父不合理的财产继承规定，但至今仍悬而未决。另一则趣闻的主角则是著名的任天堂系列游戏媒体（NINTENDO DREAM）主编，该生同样也是坚定的任天堂信徒，他的长子长期持有大量任天堂股票，曾经在本书的编撰时还担任中大谈特谈投资任天堂股票的前景，2002年任天堂股票惨跌，该氏一度成为世内的笑柄，但他却仍然不改初衷。如今，伴随着任天堂事业顺利发展，《NINTENDO DREAM》的销量大幅度提升，该主编的个人资产也翻了数倍。

试图预言未来的人们往往最终会被未来嘲笑 慎之戒之

DarkBaby专栏
Vol.005



陈耀明，上海人，游戏业资深玩家兼本刊特约撰稿人。其对游戏文化、游戏产业的见解及认识，加上深厚的文化底蕴，使他的文章释放出独特的力量。

人和神的最大区别在于 人们无法完全预见未来 只能通过眼前的现状进行展望和估量 因此难免会发生偏差

新作游戏发售表

PS2

芭比森林公主	Barbie Island Princess	AVG	Activision
蜜蜂总动员	Bee Movie Game	ACT	Activision
BEN10地球保卫者	Ben 10 Protector of Earth	ACT	D3 Publisher
布兹小子 丛林聚会	Buzz! Junior Jungle Party	ETC	SCS
布兹 大测验	Buzz The Mega Quiz	ETC	SCS
混沌战争	Chaos Wars	STG	O-3
恐龙战队 超级传奇	Power Rangers Super Legends	ACT	Danov
圣剑奇缘III	The Simpsons Game	SLG	EA

G1精英4 2007	ジャーワンジョウキ 4 2007	ACT	1-6
------------	------------------	-----	-----

超时空战士4 终极版	The 4th Star Knight: The Final Adventure	SLG	BANPRESTO
------------	--	-----	-----------

饥饿和疯狂 僵尸启示录	Aqua Teen Hunger Force Zombie Pro-Am	RAC	Movie Games
-------------	--------------------------------------	-----	-------------

7 勇者斗恶龙	7勇者斗恶龙	1-3	1-3
---------	--------	-----	-----

星色礼物	星色のおくりもの	AVG	TAKUYO
------	----------	-----	--------

不羁国度	Boogie	RAG	EA
------	--------	-----	----

人蛇传说	Fra Pro Returns	FTG	Acetec
------	-----------------	-----	--------

哥斯达 英雄释放	Godzilla Unleashed	ACT	Atari
----------	--------------------	-----	-------

埃及僵尸 古老的挑战	Luxor Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
------------	---------------------------	-----	-------------

大闹天宫	MonsterMan 07	RAC	Activision
------	---------------	-----	------------

NEOGEO竞技场	NeoGeo Battle Coliseum	FTG	SNK PLAYMORE
-----------	------------------------	-----	--------------

樱花剑 挑战2	Petz catz 2	SLG	Ubisoft
---------	-------------	-----	---------

樱花剑 挑战2	Petz dogz 2	SLG	Ubisoft
---------	-------------	-----	---------

樱花剑 挑战2	Petz Horaez 2	SLG	Ubisoft
---------	---------------	-----	---------

益智 战斗 挑战的冒险	Puzzle Quest Challenge of the Warriors	PUZ	D3 Publisher
-------------	--	-----	--------------

星际迷航 征服	Star Trek Conquest	SLG	Bethesda
---------	--------------------	-----	----------

WWE 摔角狂热12	WWE Smackdown! vs. Raw 2008	1-3	1-3
------------	-----------------------------	-----	-----

英雄传说 零 召唤兽的野望	Ys: The Legend of Zeke	RAC	EA
---------------	------------------------	-----	----

冒险动作 双星物语	マネーすろろく カブコロ	TAB	ERTAIN
-----------	--------------	-----	--------

流行朋克2 僵尸僵尸僵尸僵尸	流行朋克2 僵尸僵尸僵尸僵尸	AVG	6本一
----------------	----------------	-----	-----

街机格斗 VOTOMS	街机格斗 VOTOMS	ACT	6本一
-------------	-------------	-----	-----

大学格斗 2008	College Hoops 2008	SPG	EA GAMES
-----------	--------------------	-----	----------

坎贝尔的传说	Cabela's Master Boss	SPG	Activision
--------	----------------------	-----	------------

最终幻想 圣剑之神	Final Fantasy XII: Wings of the Goddess	RPG	SQUARE ENIX
-----------	---	-----	-------------

历史模拟 太平洋之战	History Channel Battle for the Pacific	ACT	Capcom
------------	--	-----	--------

Swashbucklers	Swashbucklers	ACT	10 Company
---------------	---------------	-----	------------

1-6	1-6	AVG	Views
-----	-----	-----	-------

多卡多卡王国	ドラゴンキングダム	TAB	STING
--------	-----------	-----	-------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	TAB	HACKBERRY
-----------------	-----------------	-----	-----------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	AVG	BANPRESTO
-----------------	-----------------	-----	-----------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	AVG	5本一
-----------------	-----------------	-----	-----

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	STG	ERTAIN
-----------------	-----------------	-----	--------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	AVG	角川书店
-----------------	-----------------	-----	------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	ACT	CAPCOM
-----------------	-----------------	-----	--------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	SLG	D3 Publisher
-----------------	-----------------	-----	--------------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	SLG	D3 Publisher
-----------------	-----------------	-----	--------------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	SLG	D3 Publisher
-----------------	-----------------	-----	--------------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	ACT	BANPRESTO
-----------------	-----------------	-----	-----------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	ACT	ProcessSoft
-----------------	-----------------	-----	-------------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	AVG	MMV
-----------------	-----------------	-----	-----

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	ACT	SEGA
-----------------	-----------------	-----	------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	RPG	角川书店
-----------------	-----------------	-----	------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	TAB	KONAMI
-----------------	-----------------	-----	--------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	RPG	DCA FACTORY
-----------------	-----------------	-----	-------------

狮子会 狮子会 狮子会 狮子会	獅子会 獅子会 獅子会 獅子会	AVG	角川书店
-----------------	-----------------	-----	------

10月来到11月上旬, 各机种上都有很多重量级作品问世, 特别是游戏厂商, 似乎都进入到了年末冲刺的激烈竞争。游戏推出速度惊人, 连从发售表上, 目下Win9x年的重磅炸弹《超时空战士4 终极版》也进入了发售日, 喜欢《马里奥》系列的玩家们不应错过《PSP《蓝精灵》》的发售也即将到来, 爱好者们不妨关注一下。

TOCA赛车竞速2	TOCA Race Driver 3	RAC	Inter Channel
D.C. 再临	D.C. ダ・カポネー the Origin	AVG	Sweets
格斗 格斗 格斗 格斗	はかなしはと 君がために命を	RAC	Russell pure
格斗 格斗 格斗 格斗	MX vs. ATV Unleashed	RAC	THQ
格斗 格斗 格斗 格斗	MX vs. ATV Unleashed	RAC	THQ
美国大学篮球2008	NCAA March Madness 08	SPG	EA
格斗 格斗 格斗 格斗	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び	AVG	Alchemist
格斗 格斗 格斗 格斗	Myself Yell	AVG	Yes

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

格斗 格斗 格斗 格斗

PS3

10月29日

汽车总动员 全国汽车大赛 新制	Cars Mater-National John Woo Presents Stranglehold	RAC ACT	THQ Midway Games
--------------------	---	------------	---------------------

10月30日

辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
-------	-------------------	-----	----

11月1日

G1特快4 2007	ジ・ワンジツキキ-4 2007	SLG	KOEI
------------	-----------------	-----	------

11月6日

使命召唤4 现代战争 黑暗地带 战区51	Call of Duty 4: Modern Warfare BlackSite Area51	FPS ACT	Activision Midway Games
-------------------------	--	------------	----------------------------

11月6日

乐高星球大战 完美传奇	LEGO Star Wars: The Complete Saga	ACT	Lucas Arts
-------------	-----------------------------------	-----	------------

11月11日

真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
---------	---------	-----	------

11月13日

刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战略	Beowulf	ACT	Ubisoft
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
命运战士 毁灭	Soldier of Fortune: Pay Back	FPS	Activision
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	SPG	THQ

11月13日

大学篮球2K8	College Hoops 2K8	SPG	2K Sports
保甲勋章 空降师	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA

11月24日

上古卷轴IV 湮没国度	Elder Scrolls IV: The Shivering Isles	RPG	Bethesda
历史频道 太平洋战争	History Channel: Battle for the Pacific	ACT	Activision
凯恩与林奇 死人	Kane & Lynch: Dead Men	ACT	Eidos
化解危机4	The Time Crisis 4	STG	NBGI
神秘海域 黄金国的秘宝	Uncharted: Drake's Fortune	AVG	SCE

11月24日

雷米的美味餐厅	レミーのおいしいレストラン	AVG	THQ
---------	---------------	-----	-----

11月25日

摇滚乐队	Rock Band	RAG	MTV Games
------	-----------	-----	-----------

11月27日

迷雾	Haze	STG	Ubisoft
----	------	-----	---------

12月4日

航天使2 秘密任务	Saas Angels 2: Secret Missions of WWI	SLG	Ubisoft
黄金罗盘	The Golden Compass	ACT	SEGA

12月11日

半条命2 橙色盒	Half-Life 2: The Orange Box	FPS	EA
----------	-----------------------------	-----	----

12月13日

GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
----------	-------------------------	-----	-----

12月21日

白骑士物语	白騎士物語	RPG	SCE
-------	-------	-----	-----

2007年夏季限定

合金装备・索利德4 爱国者之证	メタルソリッド4 ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI

2008年2月夏季限定

恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
-------	-----------	-----	--------

XBOX360

10月29日

时世神曲 最后的空气大师	Avatar: The Last Airbender	ACT	THQ
汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	RAC	THQ

10月30日

富翁总动员	Bee Movie Game	ACT	Activision
国际象棋大师 学习的艺术	Cheesemaster - Grandmaster Edition	TAB	Ubisoft
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA

10月30日

时空飞越	TimeShift	FPS	Warner Games
VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
宝贝万岁 动物聚会	Viva Pinata: Party Animals	ETC	Microsoft

11月6日

使命召唤4 现代战争 黑暗地带 战区51	Call of Duty 4: Modern Warfare BlackSite Area51	FPS ACT	Activision Midway Games
-------------------------	--	------------	----------------------------

11月6日

坎贝尔猎人2008	Cabela's Big Game Hunter 2008	ACT	Activision
极度恐慌	F.E.A.R. Files	FPS	Sierra
乐高星球大战 完美传奇	LEGO Star Wars: The Complete Saga	ACT	Lucas Arts
Scene 17?	Scene 17?	ETC	Microsoft

11月11日

真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
---------	---------	-----	------

11月13日

刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战略	Beowulf	ACT	Ubisoft

劲舞革命 宇宙2	Dance Dance Revolution Universe 2	RAG	KONAMI
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
命运战士 毁灭	Soldier of Fortune: Pay Back	FPS	Activision
美国职业摔跤联盟2008	WWE SmackDown! vs. Raw 2008	SPG	THQ

11月19日

美国陆军 真实战士	America's Army: True Soldiers	STG	Ubisoft
-----------	-------------------------------	-----	---------

12月6日

失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft
--------	--------------	-----	-----------

NDS

11月19日

双核 新制汉字字典・常用汉字辞典	双核 新とことん双核字典・常用汉字辞典	ETC	IE Institute
精英读者 音读	ドラゴンクエスト サウンドスプリット	RPG	NBGI
三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI

11月19日

马里奥聚会 DS	マリオパーティ デュエー	ETC	任天堂
家庭医学 家庭医生健康训练	家庭医学 DSでできる食事療法トレーニング	ETC	Pocket Company

11月19日

和史实比・配上英语课	スノーピーといっしょにDS英語レッスン	ETC	学研Index
幸运妈妈2	ツキツキママ2	ETC	TAITO
迷宮探险家 神秘的领域	ダンジョンエクスプローラー 神秘的領域	RPG	HUDSON
游戏发行CX有形的挑战状	ゲームセンターCX 有形の挑战状	ETC	NBGI
家庭排球DS	プロ野球 ファーストDS	SPG	NBGI

11月22日

流星洛克人2 狂战士 × 忍者	流星のロックマン ヘルセルク・シンジ	RPG	CAPCOM
流星洛克人2 狂战士 × 忍者	流星のロックマン ヘルセルク・ダイナソー	RPG	CAPCOM
幼犬音乐频道 遍地流行	ワンタメミュージックチャンネル だてにゃい	RAC	CAPCOM
洛克人	トルネード	ACT	SUCCESS
勇者斗恶龙IV 被引导者	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	RPG	SQUARE ENIX
高崎寺女子足球队2	高崎寺女子サッカー2	SLG	Starfish-SD
古代王者 恐龙王 七块碎片	古代王者 恐竜王 7つのかけら	TAB	SEGA
兽神演武DS	兽神演武DS	RPG	Matrix Games

11月22日

可爱小猫DS	かわいい子猫DS	SLG	MTO
游戏王 世界冠军杯2008	3対3デュエルスターズ ケル・チャンピオン杯2008	TAB	KONAMI
牌魔麻将 伊藤泰 贰	牌魔麻将 伊藤泰 貳	RPG	SUCCESS
管机教授与恶魔的暗	レイトン教授と悪魔の暗	AVG	LEVEL-5

12月2日

无神传说	テイルズ オブ イニセンス	RPG	NBGI
兽神传 终极兽战士	兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	TAB	KONAMI

12月2日

最终幻想IV	ファイナルファンタジーIV	RPG	SQUARE ENIX
--------	---------------	-----	-------------

2008年1月24日

符文工房2	ルーンファクトリー2	RPG	MMV
-------	------------	-----	-----

2008年3月夏季限定

勇者斗恶龙IX 星空守护者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO

PSP

11月6日

寂静岭 起源	Silent Hill Origins	AVG	KONAMI
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA

11月19日

大众高尔夫球赛Vol.4	みんなのGOLF vol.4	SPG	SCE
--------------	----------------	-----	-----

11月13日

荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	FPS	EA
----------	-------------------------	-----	----

11月15日

不能毁灭你	アナタヲユルリナイ	AVG	AO Interactive
迷宮探险家 契约之扉	ダンジョンエクスプローラー 契約の扉	RPG	HUDSON

11月22日

AIR	AIR	AVG	PROTOTYPE
-----	-----	-----	-----------

11月29日

XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
境界线DSGAEA开始通信对战了	境界線にDSGAEA開始通信対戦はじまりました	RPG	日本一

12月6日

速写创造者 童年史	クロニクル オブ ダンジョンメーカー	RPG	Global A
大众高尔夫 挑战图2	みんなのGOLF オープン2	SPG	SCE

12月20日

凉宫春日之约	涼宮ハルヒの約束	AVG	NBGI
--------	----------	-----	------

12月27日

星海传说1 首次出发	星海伝説1 ファースト ディーバーチャー	RPG	SQUARE ENIX
公主联盟	ユドラ・ユニオン	RPG	STING

2008年3月夏季限定

战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	ACT	SCE
-----------	-------------------------------	-----	-----



口袋迷

POKÉMON FAN 10

邮购请认准“口袋迷10”
 邮购地址：北京市区安外邮局75号信箱 邮购部（启）
 邮编：100011
 联系电话：010-64472177/64472180 邮购免邮费

现在就可以邮购啦！

书：立体封面，大32开，304页
 赠品：超大挂历，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD，书内80页口袋剧场版漫画

豪华版

豪华赠品A：口袋妖怪2008年大挂历

价值48元的《口袋妖怪2008年大挂历》本期豪华版强势送出，绝对是花钱买不到的口袋珍品。全部采用最新《珍珠钻石》版精美插画，更有收藏价值。集使用珍藏于一身的史上最大赠品，购买时记得向零售点索要哦！

豪华赠品B：口袋迷宫卡通记事本

《口袋妖怪迷宫》特别精美记事本本期送出，快用她来记录下你作为口袋迷的快乐经历吧！

豪华赠品C：口袋迷精品DVD

《口袋珍珠钻石》精彩大连载开始啦！精彩影像配合书内文章让你欲罢不能！

豪华赠品D：口袋剧场版漫画（80页）

书内合赠80页全新剧场版精彩漫画，是所有口袋迷的绝对珍藏！

超值价
29.8元

普通版

书：立体封面，大32开，224页
 赠品：口袋双面大背袋，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD

赠品A：口袋双图案大背袋

背着口袋妖怪上街吧！本期普通版赠送“双图案大背袋”，超实用超可爱，用她来取代你的背包吧！这可是口袋迷独享的超值赠品哦！

赠品B：口袋迷宫卡通记事本

同豪华版。

赠品B：口袋迷精品DVD

同豪华版。

超值价
19.8元

11月中旬火热上市

详细内容及出版日期见下期《电软》广告

全国第一本口袋妖怪专门志《口袋迷》

来自塞伯坦的战士们

经典模型特辑

TRANSFORMERS
COLLECTION 2007

模型大全2007

送 金刚原声
音乐集

TRANSFORMERS
模型大全2007

超值定价

16.8元

上市热卖中!

2007年变形金刚模型全收录

变新变酷变强!

变形金刚迷收藏珍品



口袋迷

POKÉMON FAN 10

邮购请认准“口袋迷10”
 邮购地址：北京市区安外邮局75号信箱 邮购部（启）
 邮编：100011
 联系电话：010-64472177/64472180 邮购免邮费

现在就可以邮购啦！

书：立体封面，大32开，304页
 赠品：超大挂历，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD，书内80页口袋剧场版漫画

豪华版

豪华赠品A：口袋妖怪2008年大挂历

价值48元的《口袋妖怪2008年大挂历》本期豪华版强势送出，绝对是花钱买不到的口袋珍品。全部采用最新《珍珠钻石》版精美插画，更有收藏价值。集使用珍藏于一身的史上最大赠品，购买时记得向零售点索要哦！

豪华赠品B：口袋迷宫卡通记事本

《口袋妖怪迷宫》特别精美记事本本期送出，快用她来记录下你作为口袋迷的快乐经历吧！

豪华赠品C：口袋迷精品DVD

《口袋珍珠钻石》精彩大连载开始啦！精彩影像配合书内文章让你欲罢不能！

豪华赠品D：口袋剧场版漫画（80页）

书内合赠80页全新剧场版精彩漫画，是所有口袋迷的绝对珍藏！

超值价
29.8元

普通版

书：立体封面，大32开，224页
 赠品：口袋双面大背袋，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD

赠品A：口袋双图案大背袋

背着口袋妖怪上街吧！本期普通版赠送“双图案大背袋”，超实用超可爱，用她来取代你的背包吧！这可是口袋迷独享的超值赠品哦！

赠品B：口袋迷宫卡通记事本

同豪华版。

赠品B：口袋迷精品DVD

同豪华版。

超值价
19.8元

11月中旬火热上市

详细内容及出版日期见下期《电软》广告

全国第一本口袋妖怪专门志《口袋迷》

